

#236 PS3(4) • XBOX 360(ONE) • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE
POWER UNLIMITED
20 JAAR
COLLECTOR'S EDITION

he games!

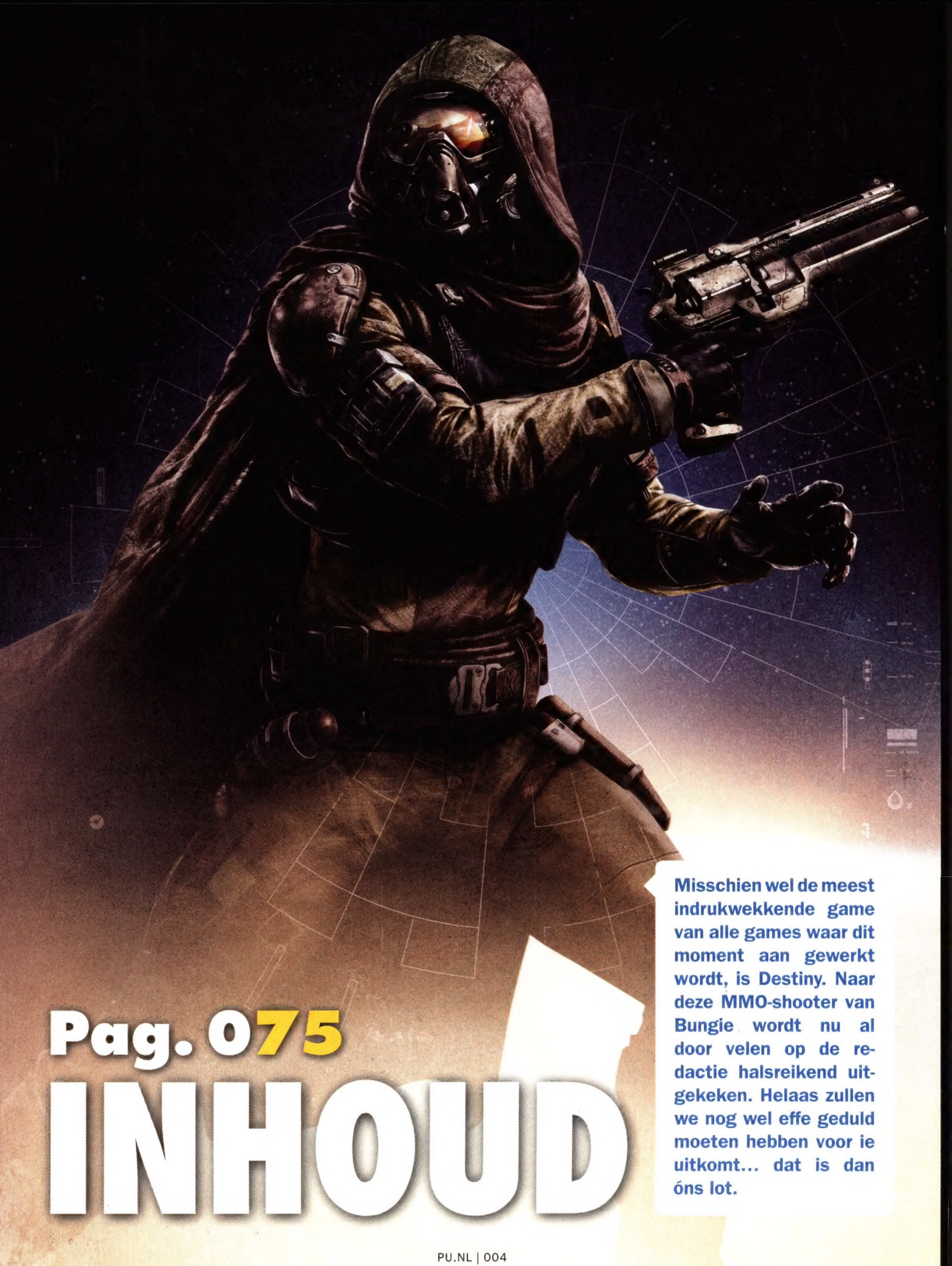
KEULEN

EN MEDIA



om

koelnmesse



Pag. 075

INHOUD

Misschien wel de meest indrukwekkende game van alle games waar dit moment aan gewerkt wordt, is Destiny. Naar deze MMO-shooter van Bungie wordt nu al door velen op de redactie halsreikend uitgekeken. Helaas zullen we nog wel effe geduld moeten hebben voor ie uitkomt... dat is dan óns lot.


Pag. 026


Pag. 032


Pag. 071


Pag. 082


Pag. 096

FIRST LOOK

026 **TITANFALL** XBOX 360 / XBOX ONE / PC
032 **FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN** PS3 / PS4 / PC

PREVIEWS

034 **XCOM: THE BUREAU** XBOX 360 / PS3 / PC
038 **DRIVECLUB** PS4
039 **NEED FOR SPEED: RIVALS** PS3 / XBOX 360 / PC
041 **BELOW** XBOX ONE / PC
046 **KILLZONE: SHADOWFALL** PS4

REVIEWS

082 **MARIO & LUIGI: DREAMTEAM** 3DS
088 **DEADPOOL** XBOX 360 / PS3
089 **HOTLINE MIAMI** PS3 / PS VITA / PC / MAC
093 **STATE OF DECAY** XBOX 360
096 **OOK IN DE WINKELS**
THE JAK AND DAXTER TRILOGY • EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO • LEGO LEGENDS OF CHIMA: DE REIS VAN LAVAL • MOTOGP 13
099 **DUNGEONS & DRAGONS: NEVERWINTER** PC
102 **SNAAIGAMES**
LIMBO • MIGHTY SWITCH FORCE 2 • THE SWAPPER • THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES / SEASONS • THUNDER WOLVES • GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS • XCOM: ENEMY UNKNOWN

EXTRA

030 OP BEZOEK BIJ VERTIGO GAMES
042 PURETRO: DE GESCHIEDENIS VAN DE ZOMBIES
099 GRATIS GAME V/D MAAND
106 VERSLAG: PU-PRIJSWINNAAR OP DE E3

EXTRA! EXTRA!

25 PAGS OVER 20 JAAR PU
29 PAGS OVER E3 2013
036 SUPER PRIJSVRAAG:
WIN EEN GAMEROOM T.W.V. 10.000 EURO!

VAST

006 REDACTIE
008 YO!POST!
012 OPNIEUWS
016 KULUM
066 WORD LID
081 REVIEWBLAD
096 OOK IN DE WINKELS
098 PU DIGITAAL
102 SNAAIGAMES
105 TOP TIEN
109 QUIZT JE DAT?
110 PU AGENDA
112 SMORGASBORD
114 FRAMEDROP



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023-5430044

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
KLANTENSERVICE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 49,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **klantenservice@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB, t.a.v. Klantenservice, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

FEESTNUMMER



Je hebt 't in je handen: historie! Een stukje noeste arbeid dat ons twintig jaar heeft gekost. Misschien heb je het eerste nummer van Power Unlimited wel gelezen en denk je nu: wauw, ik ben echt vet oud... Misschien is dit wel het eerste nummer van PU dat je openslaat. Hoe dan ook; ik hoop dat je vakantie hebt, want we hebben in dit jubileum-nummer een behoorlijk portie leesvoer voor je geselecteerd.

Naast allerlei nostalgie opwekkende artikelen hebben we namelijk ook nog een baklading pagina's E3 hilariteit voor je verzameld, dus daarom hebben we van dit feestnummer maar meteen een extra dikke editie gemaakt.

Wat vinden jullie trouwens van de cover? Nu kun je dus gewoon zeggen dat je alle covers van Power Unlimited tot nu toe in huis hebt, ook als je de PU nog geen 20 jaar leest. En heb je die poster al gezien? Hang die achter je raam en wie weet win je een complete make-over van je gameroom! Check snel pu.nl/20 en lees hoe je je kansen kunt vergroten! Have fun met dit feestelijke nummer! ● *Maarten*



PURE HISTORIE!

MIJN TOFSTE PU MOMENT

20 JAAR POWER UNLIMITED

Jan

Voordat het grote Lucasfilm opgeslokt werd door het nog grotere Disney, mocht ik maar liefst twee keer in mijn zestienjarige carrière bij PU de Skywalker Ranch én Industrial Light & Magic bezoeken. Voor elke Star Wars-, game- en filmnerd natuurlijk het Walhalla. Dat was me zonder de PU nooit gelukt!



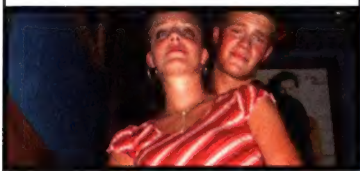
Samuel

M'n bezoek aan Gamescom 2011 was de eerste perstrip waar ik met een groot deel van de gehele redactie naartoe ging. En het was legendarisch. Niet vanwege de stad, niet vanwege de gratis drank en zelfs niet eens vanwege de vele fantastische games, maar puur vanwege de gezelligheid die ik met de boys deelde. Ik voelde oprecht familie-vibes.



Graddus

Een jaartje of tien terug kwam ik wel eens (oud) PU-redacteuren tegen in het Amsterdamse uitgaansleven. Het waren mijn idolen, en ik vroeg ze de oren van het hoofd. Grappig dus dat ik onlangs, tijdens mijn zaterdagse baco, ineens een bekende vraag hoorde: "Hey, jij bent toch Graddus van de PU?"...



Jurjen



De vele reviews die ik mocht schrijven, de E3's, de 'Op bezoek bij'-artikelen, de fun met m'n collega's... eigenlijk is mijn PU-carrière een aaneenschakeling van hoogtepunten. Om toch wat specifieker te worden: op deze foto uit 2002 zie je maar liefst vier hoogtepunten tegelijk!

Ed



In die 19 jaar PU heb ik vanzelfsprekend ontelbare toffe momenten meegemaakt. Tripjes naar Dubai en Seoul, meerijden met rallycoureur Ari Vattanen, verschillende bezoeken aan de E3 etc. etc. Maar dit alles was natuurlijk nooit mogelijk geweest als dat allereerste nummer nooit was uitgegeven!

Wouter

Eigenlijk is mijn mooiste PU-moment de dag dat Niels me de vetste baan op de AARDE aanbood, maar daar heb ik geen foto's van. Dus kies ik voor die keer dat Activision me naar de Comic-Con in New York stuurde, en me drie dagen in een hotel OP TIMES SQAURE zette!!! Ik was gestorven en naar de hemel gegaan.

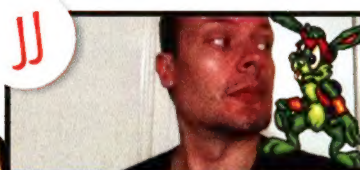


Tjeerd

Tegenwoordig is de game Outcast niet meer dan een zijnoot in gamehistorie, maar in 1999 was het mijn natte gamedroom. Ik stond met een vriend langs de kant bij de avondvierdaagse met de nieuwe PU in mijn handen. Hij was de enige met een PC die al dat grafische geweld aankon, dus ik overtuigde hem met de PU. Verkneukelend zaten we naast de weg de PU te lezen, en de zak snoep op te peuzelen die eigenlijk voor mijn zusje bedoeld was.

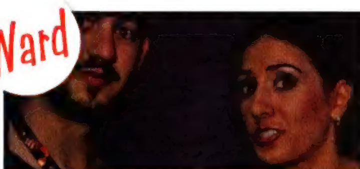


JJ



Wie heeft er nou z'n carrière te danken aan een leip groen kut-konijn? Maar dat is exact wat bij mij gebeurde. Ik was klaar voor een carrière als sportjournalist toen de maker van deze flapoor mij op verzoek van de hoofdredacteur vroeg of ik bij de PU wilde werken. En tja, HFC-EDO of op trip naar San Francisco, dan is keuze snel gemaakt.

Ward



"Hey AWK-WARD!", krijg ik zo nu en dan naar mijn hoofd geslingerd en dat is natuurlijk niet zo gek als je bedenkt dat er iedere Gamescom en E3 weer massa's mensen smeken om een nieuw AWK-WARD Item. En ik moet je zeggen, zo'n eigen, geliefde rubriek hebben voor het favoriete gameblad uit je jeugd, dat is toch wel kicken! Bijna net zo vet als er werken.

Florian



Dat moet wel de eerste keer zijn dat ik de beursvloer opliep van de E3. De hele week was sowieso al één hoogtepunt, maar ik had echt kippenvel toen ik voor het eerst het Convention Center inliep. Drukte, keiharde muziek, boothbabes en een shitload next-gen games; het was magisch!

Wordt vervolgd...



JAN ALS MISDAADVERSLAGGEVER?

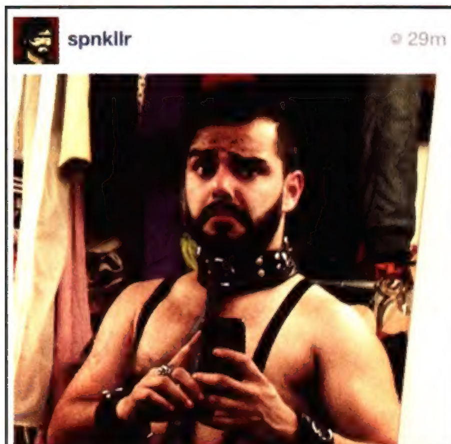
Onze Jan was onlangs met z'n lelijke snuit op RTL 5, en we gingen er vanzelfsprekend vanuit dat hij was gevraagd vanwege zijn kennis over games en de game-industrie. Eerlijk gezegd hebben we de uitzending niet gezien (veel te vroeg) maar toen Jan ons trots dit plaatje stuurde, en we naar de tekstbalk onderin keken, begonnen we ons toch het een en ander af te vragen. Heeft Jan nou ook al verstand van misdaad? Okay, hij zal ongetwijfeld alles weten over belastingontduiking, maar moord? Uiteindelijk kwam Ed met de oplossing. Het ging wél over games; er stond natuurlijk 'Skylander dood gevonden in Belgisch park!'



DUBBELGANGER VAN DE MAAND

Kijk ze nou eens precies even groot zijn, en die neuzen... die zijn toch uit hetzelfde malletje gegoten? Maar de overeenkomsten tussen Tjeerd en deze prachtige roofvogel gaan zelfs verder dan het oog kan zien, want qua karakter hebben de twee eveneens veel met elkaar gemeen.
Beiden zijn trots, nieuwsgierig en behoorlijk relaxed. Maar je moet niet met ze fucken, want dan hebben ze allebei slechts één gedachte: 'IK PAK JE KLOOTZAK!' Dat alles maakt Tjeerd de Zeearend van de Maand.

THE CORNER OF SHAME



Hardcore PU-lezers weten dat 'het hoekje van schaamte' ooit gereserveerd was voor Wouter, maar de laatste tijd gedraagt die gozer zich bijna als een normaal mens, en da's best jammer - voor deze rubriek dan.
Samuel weet dat gat echter moeiteloos op te vullen met een tweet waar we hier toch effe raar van opkeken. Hoewel we nu wel ineens snappen waarom Samuel zo vaak zegt dat ie uitgelaten is... dat moeten we dan dus echt letterlijk nemen.



ONDER DE INDRUK

Florian voelde zich gedurende de hele E3 als een kind in een snoepwinkel, als een vrouw in een schoenenzaak, als een priester op een jongerencamping... kun je nagaan toen ie ook nog eens een van z'n grote idolen, Hideo Kojima, in levenden lijve ontmoette.
Ook Kojima was zichtbaar onder de indruk...

★ PU.TV:

PU LIVE ZOMEREDITIE

In verband met de zomervakantie zijn de (vrijwel) dagelijkse uitzendingen van PU Live even gestopt. Maar de jongens van PU-TV zitten echt niet uit hun neus te vreten, want elke vrijdag maken ze een ultralange PU Live met meer inhoud dan ooit!
Zo zag ik in de eerste aflevering van bijna een uur rubrieken langskomen als 'StraatnOObs', 'De Gameroom Van...' 'Op Bezoek Bij' en 'Op De Redactie'.
Met name om StraatnOObs heb ik blauw gelegen, maar toen ik in 'Op Bezoek Bij' dat hoofd van Tjeerd zag toen er een vogeltje effe met z'n vleugeltjes klapperde, kon je me wegdragen...





YO! POST! 20 JAAR EDITIE

brief van de maand

EEN WERELD GING OPEN

Beste redactie,

Het jaartal is 1997, als ik wikipedia mag geloven (niet NU. nu is het 2013). Ik ben nog een snotneus met een neus vol snot en sta met moeder (lief) in de buurt super. Een blad met Dixie en Kiddy Kong op de voorkant siert het schap. Met mijn allerliefste snoet (knappe truc want ik ben spuuglelijk) weet ik het in de winkelwagen te krijgen. Een wereld ging open. (Zo van OPEN.) Herhaaldelijk lukte het me om de truc weer uit te halen, tot ze zo gek van mij werd en mij een ABO kocht.

Een fervente gamer werd geschapen. Veel van mijn spaarcenten (later spaar-eurocenten) gingen op aan videospelletjes, een deel voor de PC, maar het meeste voor de Nintendo benodigdheden.

Ik werd ouder, net als iedereen en zag vele namen en gezichten langs komen. Ik lieg als ik zeg dat ik IEDEREEN nog ken. (Behalve Ed met z'n vele onderschriften. Hey Ed weet je het eerste nummer nog met spreekballonetjes op de foto's. Vind ze er nog raar uitzien...)

Ik kreeg een baan, in Engeland. Abonnement stopgezet. Nooit echt steevast een gameblad daar gekocht. Wel bladen als EMPIRE en TotalFilm. Maar over Games? Nee. M'n jongere broer kocht jullie wel. Dus een keer per drie maanden kreeg ik een stapel PU's. Kocht nog een DS, een Wii dus ik gamede nog wel.

Oude PU's bij ouders werden weggegooid (ZONDER toestemming...) Ik verhuisde wéér. Terug naar de NL. Kreeg zo'n carrière dat ik elk half jaar weer verhuisde.

Gamer ben ik niet echt meer. WEL koop ik elke maand een PU (moet er perse voor naar een kiosk of BRUNA want mijn Albert Heijn? Zucht.)

Lees nog graag de Powerspy, sarcastische opmerkingen, en Ed z'n onderschriften. Snotneus ben ik niet meer, voel me ouder dan ik ben. Maar toen mijn broers recent de Super Nintendo wilden verkopen, zei ik nee. Toch nog even Super Mario World uitgespeeld. En ik bedacht me dat ik misschien Dixie's Double Trouble nooit had gehad zonder de Power Unlimited.

Bedankt.

In ieder geval namens mij.

MVG,

Thoris Overvelde

Als je het hardop voorleest, klinkt het meer als een grafrede dan als een felicitatie, maar hey, jij ook bedankt voor het lezen... eh, Thoris? Van de Oakenshield familie, toevallig?

WAT WOUTER KAN, KAN IK OOK!

Beste gasten van de PU redactie,

Ik gamede al nog voordat ik kon lopen en had al toen ik zes was een controller in mijn handen. Nu, 11 jaar later, ben ik nog steeds gek op games en dan vooral op de Assassin's Creed franchise en Gears of War.

Ik lees nu al een aantal jaar jullie blad. De afgelopen twee weken zat ik in Florida en had voor wat leesvoer een aantal PU's meegenomen om te lezen. Toen ik PU nummer 232 aan het lezen was, zag ik dat Wouter een aantal foto's van zichzelf had gemaakt in Universal Studio's.

Nu was het toevallig zo dat ik ook naar Universal Studio's en Islands of Adventures ben geweest en ik dacht: wat Wouter kan, kan ik ook.





Dus hierbij een aantal foto's uit Universal Studio's Orlando op dezelfde plaats waar ook Wouter de foto's had genomen.
Met vriendelijke groet,
Melissa Blad

'In de voetsporen treden van Wouter Brugge...' Tja, dat klinkt toch iets minder indrukwekkend dan in de voetsporen treden van Neil Armstrong, of Columbus, of Marco Polo. Wel een stuk avontuurlijker, want wat is de maan, onontdekt Amerika, Azië, Perzië, China en Indonesië nou vergeleken met The Islands of Modderfokkin' Adventure!?



★korte★korte★FELICITATIES★korte★korte★

GRATS VIA TWITTER:

@perrydnl:
20 jaar het beste schijtblad van NL en het wordt alleen maar beter, Platinum Award is voor jullie, gefeliciteerd!

@josjansma:
PU baklappen, 20 jaar is al een hele poos, maar nog lang niet genoeg, ik hoop dat jullie nog lang met veel plezier zo doorgaan.

@frozwa:
20 jaar alweer. Van paardenkoppen tot halfgare baklappen, iedere maand weer een glimlach op mijn gameface ^^ game-on!

@PaultjeK:
Van harte stelletje OlieNeusPaardNijlDarissen (zoek die maar eens op in #DenOudenDoosch).

@riffyyyyy
Redacteuren komen en gaan, maar Power Unlimited blijft al 20 jaar bestaan!

@jellevanes:
Twintig jaar geleden las ik de PU en dacht ik 'dat wil ik ook doen'. Indrukwekkend dat het nog steeds going Strong is!

@JanusFlabber
Gefuckingteerd. Nee wacht, gefelicifucked. Nee, Gefelicitering! Sorry, heb last van m'n Gilles de la goddamn Tourette tit shit.

@YWEELE010:
Gefeliciteerd vanaf het toilet op mijn werk!! En nog vele jaren!!

@JennyD23:
Gefeli PU met jullie jubilee! Zonder PU had ik @wouterbrugge nooit ontmoet en had hij nooit geleerd hoe awesome Mario is. ;)

@Dnutz90:
Gefelicibaklap stelletje flapstaarten, ik denk dat jullie blad na 20 jaar cordyceps nog steeds up and running is! Xx Jaharmy

GRATS VIA FACEBOOK

Onno Blom:
20 jaar voor een baklap, in mijn kookboek stond toch korter aangegeven.

Moesa Mohamed:
Proficiat mannen jullie zijn bazen alleen moet Jan wel stoppen met het onrechtmatig Gold Awards geven aan AC. Iets objectiever mag wel Jan ±p

Anouk Niesten:
Van harte proficiat! Keep up the great work, en plak er nog eens 20 jaar achteraan.

Ruben van Ophuizen:
Op originele wijze? Nou, dan zal ik de bestelling voor die slagroomtaart maar weer afzeggen, want dat is bij PU zo'n beetje een "meme" op zich geworden... Dat terzijde, profietsgejat luitjes, baklappen en andersoortig gespuis.

Marcela Koster:
Gefeliciteerd jongens! Keep up the good work!

Bilal Ben Abdelkarim:
No No, No No No No, No No, No No There's No Limit! zongen 2 Unlimited precies 20 jaar geleden. Zij zijn vergeten, PU groeit en groeit! Gefeliciteerd!

Jean-Louis Vondenhoff:
Tijd om die kaarsen uit te blazen, ZONDER TE KIJKEN!

Chris Sturk:
Gefeliciteerd gasten, ik volg jullie al bijna net zolang als jullie bestaan, jullie zijn de beste en het belangrijkste blad/website in de Benelux, props voor 't bijdragen aan de game-industrie !!

Mitchel Peters:
20 jaar vol baklappen, boothbabes, gepauper, geklaag en ander gespuis. Pleur dat jubileumnummer maar lekker op mijn voorverwarmde deurmatje thuis!

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

YO! ART

Goede dag,
Nadat ik de laatste Yo!Post! had gekeken, voelde ik me geinspireerd om iets in te zenden. Dus ik had een aantal plaatjes bij elkaar geraapt en er een GTA cover van gemaakt. Helaas heb ik niet van iedereen een leuk plaatje kunnen vinden (die niet in een veel te lage resolutie is), dus komen een aantal personen meerdere keren voor.

Geniet ervan!
Groeten,
Menno Huting

Een GTA cover? Lijkt meer de cover van het programmaboekje van De Jostiband!



20 JAAR POWER UNLIMITED

GEHEIMEN ONTHULD...

PU REDACTEUREN WAREN OOIT BRIEVENSCHRIJVERS

Wist je dat sommige redacteuren in hun jonge jaren ooit een brief naar YO!POST! hebben gestuurd? Jan dook in de archieven en kwam tot een aantal zeer bijzondere ontdekkingen...

PROLOOG

Vroeger, in de begindagen van Power Unlimited, schreven mensen nog brieven naar ons. Op papier. Met een pen. En soms met een ganzenveer, gedoopt in bloed. Later werden dat getikte A4'tjes en nog later elektronische berichtjes ook wel e-mails genoemd. Al die brievenschrijvers deden dat natuurlijk met maar één doel: een plekkie veroveren in de YO!POST!-rubriek, hetgeen automatisch zou leiden tot onsterfelijkheid. Wouter, nooit te beroerd om zijn luiheid op schaamteloze wijze te etaleren, dacht dat het wel leuk was voor Jan om 'effe' twintig jaargangen PU's door te ploegen want, zo sprak hij: "er zijn ooit brieven in YO!POST! geplaatst van PU-redacteuren... toen het nog geen PU-redacteuren waren!" Wat hij er echter niet bij vertelde, was in welk jaar die knaapjes hun brieven zo ongeveer schreven. Het enige wat hij wist: er zijn ooit brieven geplaatst van Samuel, Ward, Graddus en Wouter zelf.

ANTWOORDAPPARAAT

Jan schreef nooit een brief naar de PU, dat was hem te omslachtig, maar sprak ooit wel het antwoordapparaat van de toenmalige hoofdredacteur in op zoek naar een baan bij de PU.
Jan kwam bij toeval de eerste hoofdredacteur, Edwin Ammerlaan, tegen. Hij liep toen stage bij muziekblad OOR en schreef freelance voor het gamemagazine HoogSpel. Bij Power Unlimited gingen net een paar mensen weg om de Nederlandse PC Zone op te starten en dus kon PU wel wat vers bloed gebruiken.
Jan sprak het antwoordapparaat in van Edwin, ontfutselde zijn e-mailadres, deed vervolgens een kleine honderdzeventig voorstellen over games en onderwerpen waar hij alles van wist, en de rest is geschiedenis.

EVEN VOORSTELLEN... JAN
Onze nieuwste redacteur voor het PC-front heet Jan. Een oer-Hollandse naam voor een van de meest fanatieke PC-speldeskundigen die wij ooit op de redactie zijn tegengekomen. Al na één week bezorgde Jan ons al een dusdanig lange verzoeklijst met te reviewen games, dat we hem in z'n eentje zonder problemen de eerst komende drie jaargangen van PU kunnen laten vol schrijven. Kijk, dat zien we nu graag. Hij is jong, enthousiast, gamesgek en niet te temmen. Dames en heren, mogen wij aan u voorstellen: Power Unlimited redacteur Jan Meyroos.



WOUTER

Wouter schreef ooit een lange soort van sollicitatiebrief naar YO!POST! waar geen touw aan vast te knopen viel. Niet zo verwonderlijk, aangezien Wouter destijds met grote regelmaat uit potjes geestverruimende middelen snoepte. Dat hij uiteindelijk zo'n keurig nette jongen is geworden, verbaast zijn ouders nog iedere dag (met veel dank aan zijn vriendin). We vroegen Wouter hoe dat precies zat met die brief...

Was je destijds lid van de PU of kocht je 'm los?
Ik was op het moment dat ik m'n brief schreef al jaren trouwe abo, heb PU volgens mij alleen het eerste jaar los gekocht.

Heb je een of meerdere brieven geschreven?
Dit was mijn enige brief ooit naar PU, want het antwoord luidde: 'don't call us, we'll call you'. Voor mij was het duidelijk: ik kon bij de PU aan de slag. Totdat een vriend van me voorzichtig vertelde dat dit antwoord wel eens sarcastisch bedoeld kon zijn.

Had je toen je die brief schreef al de ambitie om in de gamesbiz te werken?
Ik was destijds volledig en compleet vrij van ambities, wilde alleen chillen in het park en denken met m'n lul.

Hoe vond je het om in de PU te staan? Omschrijf dat gevoel eens?
Het voelde als een triomf, een klein beetje onsterfelijk worden. Het smaakte naar MEER!

Heb je sindsdien nog wel eens een mailtje of brief naar een tijdschrift gestuurd?
Ja, naar Empire Magazine, het grootste filmblad ter wereld. Helaas niet gepubliceerd, maar dat komt nog wel...

Maak de volgende zin af: 'Toen ik m'n brief naar de PU stuurde dacht ik...'
Beter weten ze alvast wie ze straks gaan aannemen...

van mijn zuur verdiende oerietjes, die ik ook aan alcohol en drugs had kunnen spenden, aan een verloren zaak uitgeef, zoals ik destijds bij die prachtige Dream-st had gedaan.
g zoiets, de neergang van een van de mooiste platforms ooit, door die verdomde journo's die gewoon wat in het wilde weg kwakken en nog gelijk krijgen ook. De Dreamcast is dood, de derde spelconsole waar ik ooit verliefd op ben geworden, moest rotten omdat de journo's dat zo hadden besloten. Snik! Geen vervolg op Shenmue, Jet Set Radio, Speed Devils of het geniale Grandia 2 die ik met dat geile klikje in mijn Droomtoner kan leggen!

en de spellenindustrie nog puur was. Toch?
In ieder geval wou ik de crew van de PU bedanken voor hun prachtige blaadje vol humor en scherpe opmerkingen, zoals dat alle jaren gebleven is. Ik moet binnenkort stage lopen voor mijn opleiding journalistiek en ik zal jullie even wat reviews opsturen zodat ik jullie gelederen kan komen versterken, goed? Dan hoeven we nu niet afscheid te nemen en zal er een prachtige samenwerking ontstaan die iedereen nog lang zal heugen! Make it so!

Wouter Brugge | Utrecht

Don't call us, we'll call you.



SAMUEL

Oh, die kleine, nog onbezoedelde Samuel. Het mannetje was negen jaar en schreef in 1994 een brief... naar EEUWIG LEVEN. Inderdaad niet naar YO!POST! maar naar onze cheats rubriek. Iets over Super Mario Bros 3 en hoe je een fluitje moest vinden. Lekker belangrijk dus. De cheat is dan ook nooit geplaatst.
Wel kreeg Samuel een, door de secretaresse van Ed getikte, standaardbrief met de tekst: 'Bedankt voor je inzending! Misschien plaatsen we je cheat!' Ook toen al hadden we er volstrekt geen moeite mee om kleine, tere kinderzielen te kwetsen en te misleiden. Jan stelde Samuel toch nog wat vragen.

Was je destijds lid van de PU of kocht je 'm los?
M'n moeder kocht 'm af en toe voor me.

Had je toen je die brief schreef al de ambitie om in de gamesbiz te werken?
Ja. Al wilde ik eerst games maken. Pas op de middelbare school voelde ik de behoefte om te recenseren en opinies te schrijven m.b.t. games.

Hoe had je het gevonden om in de PU te staan? Als dat gelukt was?
Ik was de fucking baas van het schoolplein geweest! Ik had dat klasgenootje dat zich de bom voelde omdat hij WEL altijd Fatalities kon doen in Mortal Kombat en ik niet, compleet gepowned! Ik had *&^%$#@ een gelukkige jeugd gehad kunnen hebben...

Maak de volgende zin af: 'Toen ik m'n brief naar de PU stuurde dacht ik...'
Nu zal de wereld eindelijk zien hoe enorm veel ik van games hou en weet!


In de PU kwam ie niet met z'n tip, maar Samuel (midden op de foto) trekt wel als enige van alle PU redacteuren volle zalen!

WARD

Ward, nooit te beroerd voor een woordgrapje, ondertekende zijn brief - die geplaatst werd in het nummer met Oblivion op de cover - met Wardt. Inderdaad met dt. De mallerd. Zijn brief was overigens zeer serieus en droeg als kop 'Gamewetenschap'. Groot was destijds onze verbazing dat sommige PU-lezers daadwerkelijk een studie volgden. Ook met Ward blikt Jan terug.

Was je destijds lid van de PU of kocht je 'm los?
Abonnee.

Had je toen je die brief schreef al de ambitie om in de gamesbiz te werken?
Niet echt.

Hoe vond je het om in de PU te staan? Omschrijf dat gevoel eens?
Een leuke verrassing omdat ik nooit had verwacht eruit gepikt te worden. Ik was zo trots als een aap met zeven lullen.

Heb je sindsdien nog wel eens een mailtje of brief naar een tijdschrift gestuurd?
Ja, nog een keer naar de PU, of ik stage kon lopen.

Maak de volgende zin af: 'Toen ik m'n brief naar de PU stuurde dacht ik...'
Ik was vooral bezig met bier drinken, chicks batsen en gamen, en ging er niet vanuit dat m'n brief geplaatst ging worden. Maar stiekem hoopte ik dat natuurlijk wel.

GAMEWETENSCHAP

Beste PU-crew,
Als ik mensen op leeftijd, 40+, vertel dat ik op wetenschappelijk niveau bezig ben met games en dat het me niet interesseert of ze nu wel of niet geweld veroorzaken, kijken de meesten mij vreemd aan.
Gamers hebben soms last van een generatiekloof met hun ouders of vooroordelen en dat frustreert me net als alle andere [illegible] lezers, maar we zijn gelukkig niet de [illegible]ste, en waarschijnlijk niet de laatste [illegible]. Tijdens mijn studie, theater-, film- en te[illegible]siewetenschappen, ben ik tot de conclusie gekomen dat bij het ontstaan van een nieuw medium vaak wordt getracht een bepaalde invloed (lees macht) over dit medium uit te oefenen. Film werd in het begin van de 20e eeuw flink gecensureerd en kerk en politieke partijen spraken schande van het medium.
Censuur op televisie en de kwaadaardigheid van internet. Beide media hebben ook zo hun geschiedenis.
Ik kan me herinneren dat er een hoop te doen was over kindersloten voor internet en dergelijke maar uiteindelijk heeft gelukkig de meerderheid van de mensen bepaald wat er met het medium gebeurde.
Ik denk persoonlijk dat het angst is dat voor elk nieuw medium ontstaat, waardoor er censuur wordt gepleegd.
Nederland heeft echter nog weinig wetten omtrent nieuwe media. Hierdoor lijkt 't bij ons dan ook allemaal mee te vallen en [illegible] Maar in [illegible] in de [illegible] 'Last [illegible] wel door te drukken [illegible] het even benauwd van kregen.
In Nederland hoeven we ons dus niet zo druk te maken zolang Den Haag er niet over begint. En zolang de gamesbusiness zoveel duiten in het laatje brengt, zal het in dit kapitalistische Westerse wereldje moeilijk zijn ze uit te roeien.
Greetjes Wardt | Internet

We kunnen stiekem niet wachten tot uitlekt dat meneer Balkenende een hele grote fan is van de GTA serie en dan met name vanwege het in elkaar meppen van hoertjes. Of dat hij minister Brinkhorst namaakt in Fight Night om hem helemaal in elkaar te pummelen.

YO! POST!

HARDE FEITEN & OPVALLENDE ZAKEN

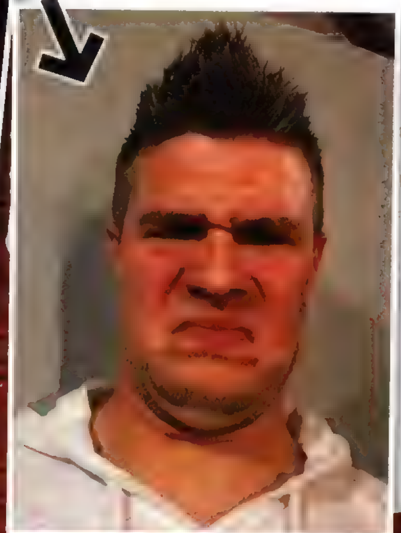
- 53% van de brievenschrijvers komt van boven de grote rivieren.
- 35% van de brievenschrijvers komt van onder de grote rivieren.
- 12% vermeldt niet waar hij of zij vandaan komt.
- 88% van alle briefschrijvers is man.
- 12% van alle briefschrijvers is vrouw (of doet zich voor als vrouw).
- 9% van alle ooit ontvangen brieven is afkomstig van ouders ([illegible], ongerust, opgewonden of furieus [illegible] het telefoonnummer van Ed [illegible] bijschriften die veel te ver gaan).
- Het woord baklap werd door Ed geïntroduceerd bij een antwoord op een brief in YO!POST! Het heeft sindsdien een blijvende plek veroverd in het PU-jargon.
- Er was een tijd dat het opsturen van slagroomtaarten naar de redactie enorm in de mode was. Dat werd meestal aangekondigd middels een brief en een foto voor YO!POST!. Pure omkoperij die uiteindelijk werkte overigens. De taarten werden op een gegeven moment in zo'n tempo en hoeveelheid op de redactie bezorgd dat we kilo's aankwamen en besloten tot een taartstop.
- De plaats Spanbroek stond ooit vermeld als woonplaats van een briefschrijver. Sindsdien is dit dorp regelmatig onderwerp van spot in de antwoorden van de YO!POST!

Hallo,
Ten eerste een opmerking... op jullie site staat dat in de colofon mailadressen van de reactie staan, voor zover ik kan zien staan er alleen namen. Ik wilde graag een vraag sturen naar de redactie, maar bij deze komt hij hier dus.
Op pagina 025 van de Power Unlimited van oktober 2011 staat een comment van "de Hindelooper koekhapdagen zijn er niets bij". Ik woon mijn hele leven al in Hindeloopen en ik kan jullie vertellen dat er niets bestaat als de koekhapdagen, dus ik ben erg benieuwd waar jullie het idee vandaan halen Hindeloopen te gebruiken?
Overigens vond ik het erg grappig je plaatsnaam terug te zien in een blad als de PU.
Vriendelijke groet
Geert Hobma | Hindeloopen

Je hebt gelijk, Geert. We waren in de war met de Spanbroeker koekhapdagen. Noteer 30 februari maar vast in je agenda, want dan staat Spanbroek weer op z'n kop!

GRADDUS

"Wat is dat toch dat iedereen denkt dat ik een brief naar de PU heb geschreven? Wouter zegt het, Maarten zegt 't en nu kom jij er ook weer mee? Laat me met rust!"



Power Spy

- De E3 zit erop en de E3 Powerspy vind je in de dikke E3-special verderop in het blad. Maar ook na afloop beheerste de meest epische E3 ooit nog wekenlang het gamenieuws.
- Zo meldde ex-Microsoft Game Studio's medewerker Peter Molyneux dat de Amerikanen een zooitje hadden gemaakt van de E3.
- Uit de mond van Molyneux is dat eigenlijk geen nieuws; de man vindt alles na afloop altijd kut, inclusief zijn eigen games.
- Veel gamers zeiden na afloop te balen van het feit dat Rockstar niet aanwezig was op de E3.
- Rockstar had in de weken voor het event echter al een select aantal journalisten met GTA V laten spelen, en dat is al heel vrijgevig voor hun doen.
- En om nu een hele stand te bouwen voor één nieuw screenshot...
- Stands op de E3 zijn namelijk duur, erg duur. Zo'n stand van Microsoft, Nintendo en Sony kost bijvoorbeeld ettelijke miljoenen dollars.
- Ongeveer net zoveel geld als Microsoft verloor toen na de persconferentie van Sony hun aandelenkoers zakte.
- Sony verdiende hun standkosten echter op de E3 al terug op de beurs. Met dank aan Microsoft.
- Zouden ze een bloemetje hebben gestuurd?
- Na de E3 kwam geleidelijk steeds meer info vrij over nieuwe mogelijkheden van beide next-gen consoles. Zo zou je straks bij de PS4 de keuze krijgen om eerst los de multiplayer of de singleplayer te downloaden.
- Als je daarbij straks ook nog de keuze krijgt om de vaak obligate SP's van sterke MP-games of de tergend neppe MP's van sterke SP-games weg te laten en niet te betalen, dan is de Powerspy pas echt blij. »

Hoe ambitieus wil je het hebben?

Nederlandse rockopera-game in de maak

De Nederlandse (game)muziekmaker Ivo van Dijk werkt aan Karmaflow, de eerste rockopera-game ever. En een van de meest ambitieuze gameprojecten die we hier in Nederland ooit zijn tegengekomen.

door: Jurjen
twitter.com/JurjenT

Okay, van de developer Barrelman Games hadden wij ook nog nooit gehoord, maar het Metropole Orkest dat Ivo's muziek moet gaan spelen, is toch vrij bekend. Meewerkende zangers Marc Hudson (Dragonforce) en Henning Basse (o.a. Firewind) zijn voor liefhebbers van theatrale rock/metal eveneens geen onbekenden. En dan moet de game ook nog eens een soort Zelda worden, met een unieke aankleding die wel wat aan Journey doet denken. We vroegen Ivo hoe hij op het idee voor Karmaflow is gekomen.

Ivo: In 2008 heb ik met de symfonische metalband Xystus al een grote rockopera geschreven en uitgevoerd, met meer dan 130 man op het podium. Op dit moment studeer ik compositie voor media aan de HKU. Toen ik ging spelen met het idee van een rockopera-game, heb ik dit idee neergelegd bij een aantal andere gamestudenten. Ik liet ze de DVD van de eerder genoemde rockopera zien, en iedereen raakte geïnspireerd. En nu werken we dus met zijn allen aan Karmaflow!



PU: In november 2014 moet Karmaflow verschijnen. Eh, zeker weten, Ivo?

Ivo: We hebben een behoorlijk groot team bestaande uit zeventien man, waarbij we ook nog hulp krijgen van stichting MASH die ons op zakelijk gebied ondersteunt. Daarnaast kunnen we putten uit advies van een hoop profs die we kennen via het netwerk van de HKU te Hilversum. Om je vraag kort te beantwoorden: Ja, ik heb er alle vertrouwen in!

PU: Is vast niet makkelijk, muziek voor zo'n rockopera-game maken?

Ivo: Tijdens de gameplay zal de muziek zich steeds aanpassen aan de situatie, dus moeten we veel verschillende stukjes muziek maken, in losse blokjes en lagen. Dit gebeurt wel vaker binnen games, bijvoorbeeld in Red Dead Redemption en Dead Space. Maar we willen in Karmaflow een onwijs complex en geavanceerd muzieksysteem implementeren om de speler telkens weer te verrassen met nieuwe muzikale input, sounds en verschillende samenstellingen van composities.

Meer info is te vinden op **www.karmaflowgame.com**!

Pornogames voor de Oculus Rift

Ejaculatus Rift

Je kon er op wachten: met de komst van de Oculus Rift duiken er ook allerlei erotische/pornogames op. Opwindend, hoor...

door: Jan
twitter.com/janmeijroos

De game Wicked Paradise heeft al de nodige publiciteit gegenereerd en moet volgens de ontwikkelaar gezien worden als een volwassen, erotische versie van Heavy Rain. De makers, Sinful Robot, met aan het hoofd de verdacht Nederlandse klinkende CEO Jeroen Van den Bosch, zijn behoorlijk serieus over hun project: "Beeld je in dat je een bar binnengaat in Wicked Paradise, dat je een mooie dame opmerkt, met haar praat en haar verleidt".


Wicked Paradise pakt de zaken serieus aan

Mensen die aan de game werken, waren eerder medeverantwoordelijk voor titels als Rage, PlanetSide, Lost Planet en Call of Duty, dus het wordt niet door een stel opgeschoten studenten gemaakt. Ook de eerste, vrij onschuldige beelden tonen aan dat het geen grappig tussendoortje aan het worden is.

Er zijn ook plattere, meer directe toepassingen voor de Oculus Rift. Porn Director 3D laat er weinig twijfel over bestaan wat men met die titel wil bewerkstelligen: "Porn Director 3D is a sex simulator offering players total control over their sexual fantasies. Choose from a wide range of characters, set up a scene, assign your roles, pick your positions, and then let the action begin!"

Porn Director 3D maakt gebruik van de Unreal 3 engine, maar van de eerste beelden kunnen we nog niet warm worden...


Porn Director 3D; we zijn benieuwd naar de frame-reet van deze kutzien

"Ik wil niet praten over mijn pensionering. Maar gezien mijn leeftijd zou het niet raar zijn als ik vandaag of morgen gewoon omval."


Miyamoto leeft bij de dag

Van chick naar clicker

The Last of Us gespeeld? Nee? Ga je schamen, want dit is een absolute must play!

door JJ
twitter.com/GKJJ

Sinds we The last of Us gespeeld hebben, volgen we alles wat betrekking heeft op die ongelooflijk vette game. Vandaar dat we ook zeer geïnteresseerd waren toen we hoorden dat ze bij Sony mooie chicks in Clickers hadden veranderd. Die foto's wilden we wel eens zien.

Nou, daar hebben we inmiddels flink spijt van, want zo goor hebben we cosplay nog nooit gezien. Dan kijken we nog liever naar Ed, Wouter of JJ in een string, terwijl we heel goed weten dat dat emotionele schade op kan leveren.





twitter.com/JurjenT

GELOOFT NINTENDO NOG WEL IN HET TWEEDE SCHERM?

In het eerste jaar van de 3DS moesten games als Pilotwings Resort en Super Mario 3D Land bewijzen dat het 3D-effect een enorme verrijking van je spelervaring zou worden. Je zou dieptes beter kunnen inschatten, werd helemaal door de spelwereld opgeslokt, enzovoort.

Een tikje overdreven. Het 3D-effect is geinig, maar je mist weinig als je het uitzet, weten we ondertussen. En Nintendo praat nog maar zelden over het 3D-effect. Geloven ze zelf nog wel in de heilzame werking ervan?

In de vele topspellen die dit jaar voor de 3DS verschijnen, zoals de nieuwe Luigi's Mansion, Fire Emblem, Animal Crossing en Mario & Luigi is het 3D-effect in elk geval van weinig belang.

Laten we dit eens vergelijken met de Wii U.



In het begin moesten games als Nintendo Land en New Super Mario Bros. U bewijzen dat het tweede scherm een enorme verrijking van je spelervaring zou worden. Je kon asymmetrisch samenspelen, blokken in beeld tikken, enzovoort.

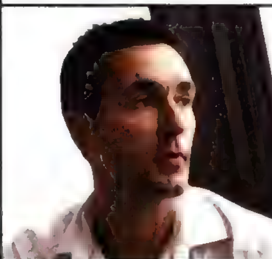
Een tikje overdreven. Het tweede scherm is geinig, maar je mist weinig als je New Super Mario Bros. gewoon op tv speelt, weten we ondertussen. En Nintendo praat nog maar zelden over dat tweede scherm. Geloven ze zelf nog wel in de heilzame werking ervan?

In de vele games die Nintendo op de E3 voor de Wii U toonde, zoals de nieuwe Pikmin, Donkey Kong, Smash Bros. en Mario Kart, lijkt het tweede scherm van weinig belang.

In Super Mario 3D World kun je over het touchscreen wrijven om onzichtbare dingetjes te laten verschijnen. Leuk, maar het klinkt niet echt als een revolutie die mensen gillend naar de winkel laat rennen.

Waarschijnlijk heeft ook Nintendo inmiddels begrepen dat het tweede scherm op weinig mensen aantrekkingskracht uitoefent, en vallen ze daarom nu terug op hun grootste, meest veilige titels om van de Wii U alsnog een succes te maken - zoals ze dat ook met de 3DS is gelukt. Ik heb daar weinig problemen mee.

"Juist de dingen buiten de graphics om gaan bepalen of een next-gen-titel succesvol wordt."



Patrick Soderlund van DICE snapt het.

Lachen, gieren, brullen

Moppen tappen in The Last of Us

Wie denkt dat Naughty Dogs grimmige meesterwerkje The Last of Us alleen maar troosteloosheid biedt, heeft het mis.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

The Last of Us kent sowieso in Ellie een personage dat zich overal over verwondert en over doodnormale zaken aanstekelijk enthousiast kan raken. Maar nog meer staat zij symbool voor hoop in bange dagen.

Naughty Dog heeft bovendien een hele reeks flauwe grappen middels een heus moppenboekje in het spel 'verstopt' waaruit Ellie voorleest. Heb je ze (deels) gemist en wil je dolgraag die gouden Trophy scoren, volg dan de instructies op uit de video die onze collega's van het Amerikaanse IGN voor je hebben gemaakt: **www.ign.com/wikis/the-last-of-us/That%27s_all_I_got**



Dromen van LEGO

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Leuk al die Star Wars-, Indiana Jones- en GTA-achtige LEGO-games, maar we willen natuurlijk maar één LEGO-spel zien komen: Lego Game of Thrones!

Het zal alleen wel nooit gebeuren, aangezien de serie iets te veel bloed laat vloeien en te veel tepels toont.

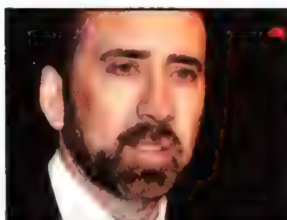
Ach, wat is het leven waard als je geen dromen meer hebt...



Als het maar geld oplevert

Nicolas Cage in Lost Planet 3?

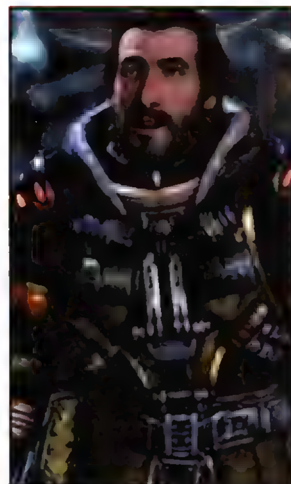
De laatste echte memorabele rol van acteur Nicolas Cage ligt al weer heel wat jaren achter ons.



door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Misschien dat Cage met z'n nieuwste film 'Joe' z'n uitgebluste carrière weer wat nieuw leven in kan blazen, maar ondertussen pakt de man alle klusjes aan om zijn belastingschulden weg te werken.

Zo wordt er zelfs gefluisterd dat hij naast cartoons nu ook gamepersonages gaat inspreken. Als we naar dit plaatje van Lost Planet 3 kijken, gaat het toch wel wat verder dan 'inspreken'...



Power Spy

- Maar de kans dat dit gebeurt, is net zo groot als dat Xbox-woordvoerder Don Mattrick iets zinnigs zegt.
- Of dat The Last Guardian te zien is op een game-event.
- Iemand die altijd wat zinnigs heeft te zeggen, is Miyamoto. Het creatieve brein van Nintendo gaf na de E3 aan dat er voorlopig geen nieuwe F-Zero game komt. Hij zou namelijk niet weten wat voor tofs hij in de game zou moeten stoppen.
- Eeeh, iets met loeisnelle spaceships en funky tracks misschien?
- Alsof de zoveelste Mario zoveel vernieuwing brengt.
- Veel gamers waren boos toen ze hoorden dat de Kinect verplicht aangesloten zou moeten zijn op de Xbox One, en dus mogelijk mee kijkt in jouw kamer.
- Als dat zo is, dan heeft de Powerspy nu al respect voor het personeel dat de hele dag beelden moet gaan bekijken van lelijke dikke gamers die tegen hun scherm lopen te janken omdat ze vanwege falende skills keer op keer af gaan.
- En of Al Qaida tijd heeft om te gamen op de Xbox One, waagt de Powerspy te betwijfelen.
- Aan de andere kant, in Tora Bora kunnen ze, nu internet niet verplicht is, wel weer met de Xbox One aan de slag.
- Al denkt de Powerspy dat, gezien de laatste beelden van Bin Laden in zijn kamertje, hij meer een PC-gamer was.
- Volgens Microsoft komt de Xbox One niet naar Polen toe.
- Betekent dit dat er straks nog meer van die gasten naar Nederland komen, maar nu om hier te gamen?
- Dan heeft Wilders er na de Islam en linkse politici nog een zondebok bij: Microsoft.
- Mocht je dus straks je woning verbouwen en de klus gaat wat langzaam? Check effe of er wat klussers achter je Xbox One zitten.

Power Spy

- Sony bracht onlangs een nieuwe update online voor de PS3. Update 4.45 om precies te zijn.
- Sommige PS3's reageerden daar echter niet goed op en deden het niet meer.
- Een troost voor de ongelukkige bezitters van deze zwijgende PS3's; ze hoeven nooit meer die schijtupdates van Sony te installeren.
- Square Enix maakte na de E3 bekend dat een nieuwe Legacy of Kain-game genaamd Dead Sun gecancelled was.
- Gevalletje Dead Soon dus.
- Ook Square Enix' hofleverancier IO Interactive ging met de botte bijl door het eigen kantoor heen.
- Verschillende games werd geaxed en alle effort gaat de komende tijd naar de volgende Hitman.
- Tientallen werknemers raakten daardoor hun baan kwijt, iets wat ze niet zagen aankomen.
- Hitman zou er trots op zijn geweest.
- Volgens DICE moet de nieuwe Mirror's Edge echt totaal anders worden dan het eerste deel.
- Eeh, succesvol bijvoorbeeld?
- Er kwamen dit jaar geluiden van de E3 dat de beveiligers van de hal de vrouwelijke bezoekers op nogal vrouwonvriendelijk behandelden en soms oneerbare voorstellen deden.
- De PU bekijkt of er hier sprake is van plagiaat en iemand aangeklaagd kan worden.
- Ward doet dit namelijk al jaren...
- De keiharde next-gen oorlog heeft één groot voordeel: er komen dit najaar weer shitloads perstrips onze kant op. En dat is goed nieuws voor Jan. »

OPNIEUWS



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

GAMERS ZIJN KORTZICHTIG

Microsoft maakte onlangs bekend dat ze hun, door gamers zo verfoeide beleid ten opzichte van DRM en tweedehands games aanpassen. De Xbox One zou net als de PS4 niet permanent online hoeven. De gamers blij, maar ik denk dat ze te vroeg juichen.

Aan de ene kant snap ik gamers wel, spellen zijn duur en het is nu eenmaal vertrouwd om vast te houden aan bestaande situaties. Maar behoudzucht is niet goed voor de ontwikkeling binnen een industrie. Want we krijgen nu, even heel simpel gesteld, twee keer een 'oude' console met betere graphics.

Waar muziek (Spotify), film (Netflix), tablets/mobile (iTunes) en PC games (Steam) een hele nieuwe verhouding tussen klant en producent hebben opgebouwd (met zeer veel voordelen voor de consument) daar staat de console stil.

Bijvoorbeeld omdat we 'krampachtig' vast willen houden aan ons schijfje.

Veel gamers zullen zeggen dat Microsoft nooit enig voordeel voor DRM heeft gecommuniceerd (en dat klopt, hun pr was dramatisch rond de E3), maar Microsoft heeft ook niet de tijd gekregen om te bewijzen dat DRM, net als bij Steam, tot mooie (prijs) voordelen kan leiden.

De 'overwinning' is ook maar een tijdelijke, want zowel Sony als Microsoft gaan naar digitale verkoop en DRM toe; dat is de toekomst en die houdt niemand tegen. Wat nu gebeurt, is slechts uitstel.

En daarom snap ik ook niet waarom Microsoft DRM niet als keuze heeft ingevoerd. Zo van: 'je kunt je games gewoon in de winkel kopen, maar ze zijn ook online beschikbaar. Tegen een lagere prijs, met DLC die eerder beschikbaar is en extra mogelijkheden in de game. Maar dan wel met je console één keer per dag online.'

Ik was ervoor gegaan en met mij denk ik velen binnen afzienbare tijd.



MICROSOFT GAAT KNALLEN OP GAMESCOM

De E3 mag niet helemaal vlekkeloos verlopen zijn voor Microsoft (uche), Gamescom wordt het nieuwe podium voor Big M. om de Xbox One in de kijker te spelen.

Microsoft heeft al aangegeven prominent aanwezig te zijn met veel machines waarop gespeeld kan worden door honderdduizenden consumenten in een kleine week tijd, maar daar blijft het niet bij. Mijn Glazen Bol ziet ook een of twee aankondigingen van nieuwe games. Microsoft heeft nog heel wat exclusieve titels in haar mouw verstopt en mijn bolleke denkt dat er daar wel een paar van uitgeschud gaan worden in het altijd gezellige Keulen. Bald geht's los!

Studieadvies

Stop met DotA spelen

Een Chinese professor had onlangs een tip voor zijn leerlingen: 'Geef DotA op en besteed die tijd aan studeren. Moet je opletten wat er gebeurt'.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Of de leerlingen zijn raad hebben opgevolgd, en massaal gestopt zijn met Defense of the Ancients (onderdeel van Warcraft III), is niet bekend. Wel weten we dat het Chinese examen heel wat zwaarder weegt dan het Nederlandse omdat een slecht cijfer feitelijk meteen armoede betekent. Alleen de beste studenten maken kans op een plek aan de universiteit en daarmee de enige weg naar welvaart.



Nu weten we ook meteen waarom die studenten bij het Rotterdamse Ghaldoun College het examen stalen. Niet omdat ze zeker wilden slagen, maar omdat ze DotA wilden spelen in plaats van studeren…

Tiet om te stoppen

Borstimplantaat stuk na gamen

In China is de borstimplantaat van een vrouw gescheurd nadat ze meer dan vier uur lang op haar buik had liggen gamen.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

De op haar buik gamende vrouw kreeg na vier uur opeens een scherpe pijn in haar borst en meldde zich bij het ziekenhuis. Daar werd de scheur snel hersteld.

Welke game de vrouw zo lang in haar greep hield, is onbekend. Het hoeft niet perse een heel goed spel te zijn geweest. Het kan zo maar dat het 't tergend saaie Aliens: Colonial Marines was. Dat ze na een half uur op haar belly in slaap is gedonderd.





COMMENTAAR JAN

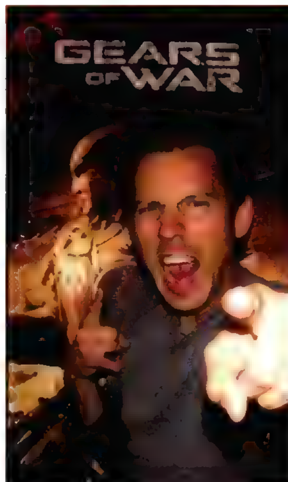
twitter.com/janmeijroos

KLAAR MET CLIFFY B.

Sinds Clifford Bleszinski weg is gegaan bij Epic heeft de man duidelijk te veel vrije tijd, want hij zit de godganse dag op twitter en heeft op alles en iedereen commentaar.

Cliff had ooit rake inzichten, goede analyses en een scherpe pen, maar de laatste tijd begint hij een beetje te vol van zichzelf te raken. En omdat met name de Amerikaanse media iedere scheet van de man publiceren, gaat de kleine blitskikker zichzelf steeds belangrijker vinden.

Waren zijn tweets vroeger scherp en geestig, de laatste tijd nemen zijn berichtjes steeds zuurdere en arrogantere vormen aan.



Zo zat Cliffy B. tijdens de Microsoft persconferentie alles af te zeiken om nog snel even tegen het einde te besluiten met 'Good show, Microsoft.' Yeah. Right. Ook rondom het afschaffen van DRM en de 24/7 online kwestie had Cliffy weer alle wijsheid in pacht, wat vervolgens weer klakkeloos werd overgenomen door de halve wereld.

Ik hoop snel dat de man weer games gaat maken, want op meneer als volksmenner zit ik in ieder geval niet te wachten.

> "Het moment dat je de controller pakt, schakel je je hart uit en wordt het een soort van sport."



Spielberg weet waarom een game je niet zo pakt als een film

Klim op je vrienden

Zwiepende piemels

Sinds de bouncy boobs van Dead or Alive hebben we er zestien jaar op moeten wachten, maar inmiddels zijn ze in onze hobby gearriveerd: de eerste zwiepende piemels.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

In Mount Your Friends is het de bedoeling om een toren van mannen (slechts gehuld in slips en zweetbandjes) bovenop een geit te bouwen. Dat is lastiger dan het klinkt, omdat de mannen zich nogal wiebelig gedragen, met scharnierende ledematen die elk een eigen gewicht lijken te hebben. Ook de piemel heeft zijn eigen gewicht en fysica, wat dat staafje bij elke beweging woest laat zwiepen en slingeren. Met enige oefening is het ook mogelijk de helikopter te doen (voor de niet-ingewijden: rondjes draaien met een piemel).

Voor wie niet kan wachten: je zult toch nog even geduld moeten hebben, want de game wacht op Greenlight voor een Steam-release. Ontwikkelaar Daniel Steger heeft grote plannen voor deze release, inclusief een 'verhalende singleplayer campaign'.

Risico's te groot

Steeds minder exclusives van third-parties

De tijd dat we stapels third-party exclusives voor een console op ons bordje kregen, lijkt voorbij.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

De afgelopen E3 kregen we slechts een handjevol games te zien die echt exclusief waren (check daarvoor onze E3 special), en dan zouden sommige daarvan ook nog heel goed timed exclusives kunnen zijn.

Ik denk dan ook dat third-parties exclusives steeds minder vaak zullen voorkomen. Het risico is simpelweg te groot. Microsoft en Sony gaan, of beter gezegd, kúnnen het verschil in verkoopcijfers tussen uitkomen op één console of op twee, gewoon niet meer bijlappen. Bij de PSOne en PS2 kon je die gok nog wel nemen omdat die consoles echt veel groter waren dan de concurrentie.

Voor exclusives zullen de eigen gamestudio's van Ms en Sony dus flink aan de bak moeten, en ik verwacht in dat kader dat beide partijen nog wel wat studiootjes erbij gaan kopen de komende tijd.



Capcom's Dead Rising 3 wordt een van de weinige third-party exclusives voor de Xbox One

Power Spy

- Als de man namelijk niet minimaal één keer per week vliegt, krijgt hij ontwenningsverschijnselen en moet zijn vrouw de stoelen in huis achter elkaar zetten en om de paar uur langs komen met drankjes en warme doekjes.
- De gedroomde trip voor Jan? Die voor Assassin's Creed: Black Flag naar het Caraïbisch gebied.
- En daar dan vier dagen onafgebroken in een donkere ruimte de game spelen.
- Eenmaal een geek, altijd een geek.
- Volgens veel trendwatchers is nerd het nieuwe cool.
- Vreemd genoeg merkten we daar weinig van bij de booth-babes.
- Ze vonden die dikke gasten in ongewassen MMO T-shirts nog steeds stinken.
- Maar ja, daar kunnen die nerds niks aan doen. Heb jij , afgezien van Heavy Rain, wel eens een douchescène gezien in een game of een gast die zich wast? Nee, precies...
- De volgende E3 wordt van 10 tot 12 juni gehouden, wederom in LA.
- Dat kan natuurlijk alleen maar gaan tegenvallen qua nieuws.
- Of Don Mattrick moet zijn baan bij Microsoft behouden...
- Was het een teken van God? Maarten plakte aan de E3 een vakantie in Californie vast, en bezocht Death Valley.
- Even voor de lezers die hun eindexamen aardrijkskunde gestolen hebben; dit is een ENORM uitgestrekt woestijngebied, waar niemand woont.
- En in dat ENORME en verlaten gebied, komt hij de Nederlandse pr-dame van Microsoft tegen!
- Het laat in ieder geval zien dat Microsoft de pr na de E3 serieus aanpakt en naar de media toekomt.

KULUM



JJ

twitter.com/GKJJ

Op reis naar:
Memory Lane (elke dag als hij langs z'n games-verzameling loopt)



Speelt:
The Last of Us, en wil daar niet mee stoppen

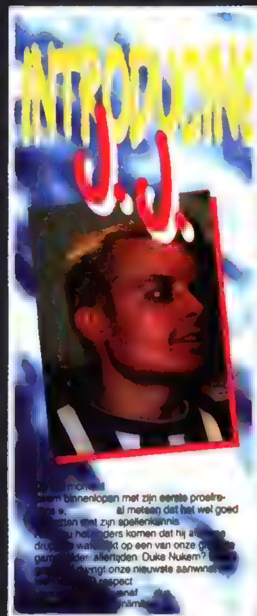




In het kader van het 20-jarig bestaan van de PU wilden we deze maand graag een historisch verantwoorde Kulum, het liefst geschreven door een doctorandus in de Moderne Geschiedenis. En laten we die nou gewoon op onze redactie hebben zitten!

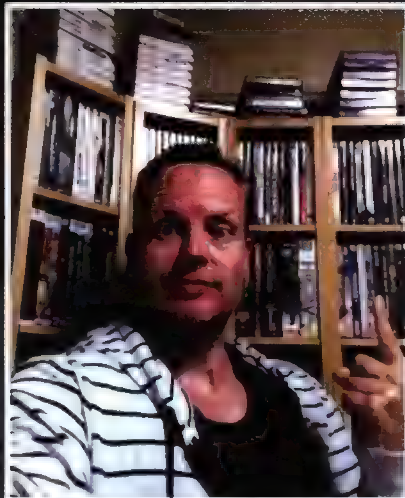
NIKS IS NORMAAL BIJ DE PU

Toen ik veertien jaar terug voor het eerst bij de PU een redactievergadering bezocht, was ik een gedisciplineerde, universitair opgeleide dagbladjournalist. Oftewel, alles in mijn leven ging strikt volgens de journalistieke regels, en deadlines waren heilig.
Na één uur redactie-sit-in (vergadering wil ik het niet noemen) was me al duidelijk dat bij de PU niks normaal en niks heilig was. Mannen als Kees, Thomas, Ruben, Boris, Skate en Dre kwamen rustig een uur te laat aankakken om vervolgens zonder excuses over alles te ouwehoeren behalve games. Deadlines en regels waren er om geschonden te worden. Waarom 650 woorden inleveren als 350 woorden ook kan? Waarom een mening beargumenteren als je ook gewoon schijt aan alles kon hebben?
Hoe vreemd ik er toen ook tegenaan keek, inmiddels weet ik dat dit afwijkende gedrag de basis was en is voor het leukste en beste gamesblad van Nederland.
En langzaam maar zeker week ik ook af van het 'rechte pad'. In één ding bleef ik straight: ik heb nog nooit mijn stukjes te laat ingeleverd. Daar ben ik dan weer rebels in...



EEN SHITLOAD AAN GAMES

Ik schrijf nu dik veertien jaar voor de PU. Als je weet dat ik per nummer gemiddeld vier games behandelde, dan leert een snelle rekensom dat ik inmiddels een dikke zevenhonderd games heb getest.



En het mooie is, ik heb ze bijna allemaal nog thuis staan! Een bibliotheek waar ik elke dag weer met een glimlach langs loop om herinneringen op te snuiven.

JE HEBT GELUK EN GELUK

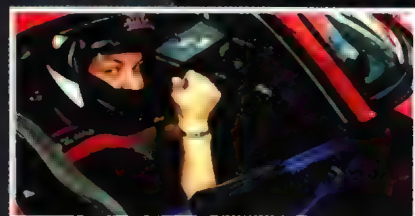
Ik kan hier natuurlijk een ingewikkeld verhaal ophangen hoe ik vanaf mijn twaalfde jaar alles opzij zette voor een baan bij de PU, maar feit is dat de PU toen nog helemaal niet bestond en ik mijn job compleet aan dikke mazzel te danken heb.
In mijn loopbaanplanning zat namelijk geen greintje gamemedia ambitie. Ik wilde sportjournalist worden. Mijn geluk lag in de vriendschap met Arjan Brussee, de maker van Jazz Jack Rabbit en Killzone. Hij kwam op een feest toenmalig PU-chief Edwin tegen die op zoek was naar een nieuwe redacteur. En Arjan schoof mij naar voren.
Als 'toelatingsexamen' moest ik een zelfgekozen game testen die de komende maand zou uitkomen. En hier komt Vrouwe Fortuna opnieuw om de hoek kijken. Tussen al die voor mij totaal onbekende games zat NBA Live 99. En misschien wist ik dan wel niet veel van gamen, maar basketbal en de NBA waren gesneden koek voor mij. De rest is historie...



Mooiste herinnering: *Een dag optrekken met een SAS-agent en met hem trainen in Las Vegas.*
Slechtste herinnering: *Een complete E3 lang ziek op mijn hotelkamer liggen. Pas nadat de zwager van Jan wat 'drugs' bracht, kon ik eindelijk slapen.*
Hoogtepunt: *De complete veertien jaar PU... op die week E3 na dan.*
Grootste teleurstelling: *In een F1-bolide mogen zitten en er dan niet in passen door mijn te brede rug.*
Mafste collega: *Dre, by far. Een genie, ik weet alleen nog steeds niet waarin...*

REIZEN

Een van de redenen dat ik voor de PU koos en niet voor sportverslaggeving bij het Haarlems Dagblad, was het reizen. Ik reis graag en bij het HD zouden Purmerend en Leiden vermoedelijk tot de uiterste reikwijdte van mijn reismogelijkheden behoren.
Zo niet bij de PU. Mijn eerste trip was al meteen naar Lucas Arts in San Francisco. Ik herinner 't me nog als de dag van gisteren. Ik lag doodziek (buikgriep), helemaal alleen in een motel langs de weg bij de Golden Gate brug en kreeg daardoor weinig mee van mijn, naar ik later begreep (geen Star Wars-fan, sorry. Ook geen Trekkie, weer sorry) hyperexclusieve bezoek aan de Skywalker Ranch. Verder mocht ik drie dagen vrij rondlopen bij Lucas, gewoon kijken hoe er gewerkt werd en even buurten bij Tim Schafer. Zaken die nu niet meer kunnen. Trips zijn nog steeds cool, maar wel van A tot Z strak geregisseerd. Games zijn big business geworden.





20 Jaar Gamegeschiedenis

De eerste PU verscheen in 1993. Toen zag het gamelandschap er natuurlijk heel anders uit dan tegenwoordig. Op de komende pagina's zetten we enkele van de ingrijpendste veranderingen in 20 jaar gamegeschiedenis op een rijtje. En haalt Ed herinneringen op aan redactieperikelen.

PRIJZEN GEHALVEERD

GAMES WORDEN GOEDKOPER!

Wanneer je weer eens zestig zuurverdiende euro's voor een nieuwe game naar de kassa brengt, heb je misschien het idee dat games steeds duurder worden. Terwijl juist het tegendeel waar blijkt… als je de huidige prijzen met die van twintig jaar geleden vergelijkt.





Vroeger zetten we de prijzen van games nog bij de reviews. Dus kunnen we bladerend door de PU's van 1993 snel concluderen dat de gemiddelde nieuwe game voor SNES of Megadrive in die tijd zo'n 129 tot 169 gulden kostte. Dat is zo'n 58 tot 77 euro, zeggen de snelle rekenaars. Maar hou je ook rekening met de inflatie (in 1993 had iedereen minder geld te besteden, en waren alle spullen goedkoper, waardoor een bepaald bedrag relatief een grotere hap uit je budget nam) dan kostten nieuwe games ten tijde van de eerste PU zo'n 90 tot 120 euro. Dat is dus bijna het dubbele van de 50 tot 60 euro die je tegenwoordig voor nieuwe releases betaalt!



"Feitelijk klopt dit, toch kosten games nog best veel geld. Ik vind ook dat iedere ontwikkelaar zich uit de naad moet werken om het best mogelijke product af te leveren."

569 gulden

Er waren in 1993 zelfs games die nóg meer geld moesten kosten. Zo stond in de allereerste PU bijvoorbeeld een review van Fatal Fury 2, een game waar het belachelijke prijskaartje van 569 gulden aan hing. Dat komt omgerekend en met inflatiecorrectie neer op 391 euro! Voor één 2D-vechtspel! Natuurlijk was dat wél een 2D-vechtspel voor de NeoGeo, de console die vanwege zijn hoge aanschafprijs alleen maar bij rijkeluiskindertjes en de allergrootste vechtspellenfans in huis stond, maar het mag duidelijk zijn dat je tegenwoordig niet meer zo diep als vroeger in de buidel hoeft te tasten om je hobby te kunnen beoefenen.

En dan hebben we het nog niet eens gehad over spotgoedkope mobile games en downloadables, free-to-play en de snelle afprijzingen die door concurrentie tussen ketens als Media Markt en Saturn worden aangewakkerd.

Denk de volgende keer dat je zestig euro moet betalen voor je nieuwe spel ook eens aan het feit dat de ontwikkelkosten van een gemiddelde AAA-game tegenwoordig wel wat hoger liggen dan in 1993. Check het stukje hiernaast maar eens.

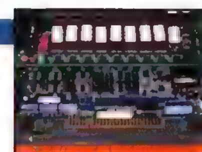


"Met al die dikke free-to-play games van tegenwoordig kun je in tegenstelling tot vroeger makkelijk honderden uren gamen voor de kat z'n kut."



Uit den ouden knar

Ritsel en bouw je eigen reviewexemplaar



In de begindagen van de PU kregen we niet zomaar games toegestuurd: daar moesten we zelf achteraan bellen. Zo van: heb je nog wat? Meestal kregen we dan geen echte games toegestuurd maar zogenaamde Rom's op een soort printplaatjes. Soms had je wel vijf van die dingen nodig voor je een game kon opstarten. En dan nóg werkte het vaak niet.

ONTWIKKELKOSTEN VERHONDERDVOUDIGD

GAMES WORDEN DUURDER!

De gamesbusiness is de afgelopen twintig jaar explosief gegroeid. Met de leuke bijkomstigheid dat de budgetten voor games ook flink zijn opgeschroefd, waardoor games steeds groter en uitgebreider werden. Maar de stijgende ontwikkelkosten brengen ook problemen met zich mee.

Wie een AAA-spel uit 1993 vergelijkt met eentje uit 2013 ziet een wereld van verschil. Soms vrij letterlijk.

In de eerste PU-covergame Starwing (destijds beschouwd als een uiterst geavanceerd spel) leek 'de wereld' bijvoorbeeld nog het meest op een omgevallen blokkendoos. Heel wat anders dan de gigantische levende werelden vol details die we anno 2013 in games als GTA V (zie onder) en Watch_Dogs mogen bezoeken.

"Ondanks de gestegen kosten heb ik niet het idee dat games ook honderd keer zo interessant zijn geworden. Geld bepaald niet alles, creativiteit wel, en creativiteit is onbetaalbaar."

Natuurlijk brengen die veel complexere werelden vol details ook hogere ontwikkelkosten met zich mee. In 1993 werd de gemiddelde AAA-game nog voor zo'n 50.000 tot 300.000 dollar gemaakt. Tegenwoordig gaat het budget al snel over de 20 miljoen heen - met uitschieters als 50 miljoen dollar voor de nieuwe Call of Duty en minstens 100 miljoen dollar voor GTA V.

Ook als je de inflatie meerekent, is het dus zeker niet overdreven om te stellen dat ontwikkelkosten verhonderdvoudigd zijn. En waarschijnlijk wordt het ontwikkelen van een grote game voor Xbox One en PS4 straks ongeveer twee keer zo duur.

Falende games

Wanneer je de gestegen ontwikkelkosten in de prijs van games zou verwerken, zou je voor een exemplaartje van de nieuwe Assassin's Creed of GTA eigenlijk zo'n 60.000 euro moeten betalen. Maar gelukkig is de markt ondertussen ook flink gegroeid, en worden van dergelijke games genoeg exemplaren verkocht om met een minimale marge per spel winst te kunnen maken. Probleem is natuurlijk dat niet elke bigbudgetgame een superhit wordt, wat verklaart dat een bedrijf als THQ 'zomaar' failliet kon gaan en Square-Enix spreekt over 'falende games' wanneer de nieuwe Tomb Raider en Hitman in de eerste weken 'slechts' 3 miljoen stuks verkopen.

Je kunt je afvragen hoe gezond de markt van consolegames eigenlijk nog is en kan blijven als élke AAA-game zo'n 7 tot 10 miljoen keer moet verkopen om de kosten terug te verdienen. Maar misschien kun je beter gewoon genieten van de grootschalige productie die je voor 30 euro (een paar maanden na de release) in je console laat glijden.



Starwing was de eerste game die de cover van PU sierde en werd destijds beschouwd als een uiterst geavanceerd spel


"Door die hogere kosten gaan AAA-games steeds meer op conventies, voorspelbaarheid en uitsluiting van risico's leunen. Gelukkig zijn er ook nog indiegames!"


Uit den ouden knar

Wie krijgt welke game?

Tegenwoordig heeft elke redacteur wel een specialisme (Jurjen is expert op Nintendo-gebied, JJ houdt van racegames, Samuel krijgt de minigames en Jan wil alles), waardoor het verdelen van games eigenlijk best soepel verloopt. Dat was in de jaren negentig wel anders: toen werd de review van een geliefde game gewoon geschreven door de persoon die het hardst 'ikke' riep. Of door de persoon die de game als eerste van de redactie had ontvreemd.

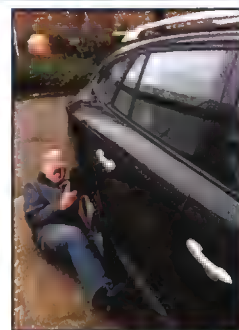
Na Starwing is 't er grafisch wel een beetje op vooruit gegaan in de lucht




Uit den ouden knar

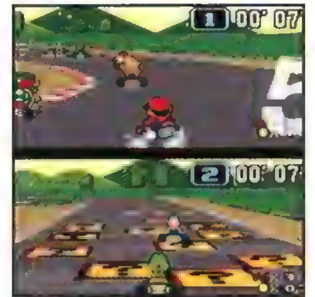
Voorbij de Laguna

In oude PU's zul je bij elke racegamebespreking wel een opmerking over mijn geliefde Renault Laguna vinden. Daar was ik na mijn Renault Twingo dan ook heel trots op. Ondertussen hoor je me wat minder vaak over mijn auto, wat ongetwijfeld samenhangt met het feit dat ik mij tegenwoordig verplaatst in een Renault Mégane; toch een stapje terug. Met het oog op de toekomst: maakt Renault eigenlijk ook scootmobielen?



1993

PU maakt zich al in het debuutjaar meteen onsterfelijk (belachelijk) door Super Mario Kart met een score van 65 te waarderen. Gelukkig wordt het evenwicht in het universum enigszins hersteld als een paar maanden later de eerste Doom een zeer terechte 95 punten scoort.



1994

Ed komt bij de PU. Dus die oude baklap heeft op één jaartje na de hele PU-geschiedenis aan den lijve meegemaakt. Verspreid over de komende pagina's vind je anekdotes uit de oude knar van de man die al negentien jaar bij de PU werkt. Interessante releases in 1994 zijn trouwens Warcraft en Super Metroid.



1995

Mortal Kombat 3 krijgt in de PU een 10. Geen verrassing, want in de jaren negentig scoorde elke Mortal Kombat in PU een 95 of hoger. Jurjen werkte nog niet bij de PU, maar bezocht al wel de allereerste E3 in Los Angeles. En, o ja, met de Saturn en PlayStation verschenen de eerste echte 3D-consoles op de Europese markt.



1996

Met de verschijning van Tomb Raider krijgen avontuurlijke spellen letterlijk een extra dimensie. Oud-redacteur Skate geeft het spel een 88. Had wel iets hoger gemogen. Andere interessante releases in 1996: Pokémon (in Japan, tenminste), de Nintendo 64 (inclusief Super Mario 64), Resident Evil, Quake en Diablo.



1997



Jan komt bij de PU. Maar belangrijker: GoldenEye laat zien dat first-person shooters ook erg goed op een console kunnen werken en scoort een 95 in de PU. Final Fantasy VII laat veel mensen voor het eerst janken om de dood van een personage. Maar dan de werkelijkheid: Gunpei Yokoi, de maker van o.a. de Game Boy, overlijdt bij een verkeersongeval.

1998

JJ komt bij de PU. Maar hij mag Gran Turismo nog niet reviewen. Dat doet Ed, en die 95 is natuurlijk welverdiend. Zelda: Ocarina of Time scoort een paar maandjes nog wat hoger: een 99. Ook verder een mooi gamejaar, met o.a. Half-Life en Banjo-Kazooie. Achter de schermen wordt Rockstar Games opgericht.



1999



Pro-gamer Billy Mitchell scoort een perfecte 3.333.360 punten in Pac-Man. Powerweb gaat live. Met de lancering van de Dreamcast begint de zesde generatie gameconsoles. Metal Gear Solid krijgt in het februarinummer een 99 van Boris. Andere interessante releases: Silent Hill, Super Smash Bros. en Counter-Strike.

WIENS SCHULD IS DAT EIGENLIJK?

SEGA STOPT MET CONSOLES

In 1993 had niemand kunnen vermoeden dat Sega, een van de twee marktleidende consolemakers uit die tijd, ooit met het maken van consoles zou stoppen. Toch kondigde dat bedrijf in januari 2001 aan dat ze uit de consolemarkt gingen stappen. Wat was er gebeurd?

Toen de allereerste PU twintig jaar geleden verscheen, was Sega naast aartsvijand Nintendo een ijzersterke partij die met de eerste populaire 16-bits console (Megadrive), een coole mascotte (Sonic), lekker heftige games (Streets of Rage) en agressieve reclamecampagne ('Sega does what Nintendon't') een aardig stuk markt had veroverd.

Helaas verscheen in 1993 ook de Sega CD, de eerste grote hardware-misser van Sega, en in retrospect het begin van het einde.

CD-Rom

In 1993 hadden cd's de plaats van elpees al ingenomen, en verschenen steeds meer PC-games niet op floppy's maar op CD-Rom. Het was geen raar idee dat die gekke schijfjes ooit de rol van cartridges zouden overnemen, maar misschien was de Sega CD wel wat te haastig gelanceerd.

Dat gold zeker voor een andere Megadrive-uitbreiding die een jaar later al verscheen: de Sega 32X. Zelfs de grootste Sega-fans irriteerden zich aan de plotselinge wirwar van systemen, en het gebrek aan relevante releases voor die verse hardware. Geen wonder, want ondertussen moest Sega natuurlijk ook nog effe wat mooie spelletjes maken voor de échte nieuwe Sega-CD-console die in 1995 verscheen. Maar toen de Saturn lanceerde - zónder Sonic - was veel goodwill onder Sega-kopers al verdwenen - en naar het kamp van de nieuwe concurrent Sony gevloeid.



Uit den ouden knar

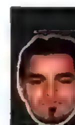
Skate vermist

In de tijd dat Skate nog bij de PU werkte was het een terugkerend grapje, dat hij altijd te laat kwam. Alleen was het geen grapje. Het ergste was toch wel die keer dat we vanuit de VS werden gebeld omdat Skate niet bij een Amerikaans persevent was komen opdagen. Het was in een tijd dat hij ook wel een beetje depri was, dus begonnen we ons serieus zorgen te maken. Na twee dagen toch maar de politie ingeschakeld, maar gelukkig/helaas vonden ze Skate ook niet in zijn huis. Wat bleek: hij was alsnog een dag later dan de rest naar de VS gereisd, maar vergeten dit te melden.

Plumpudding

Drie jaar na de release van de falende Saturn moest de Dreamcast, als eerste console van de '128-bits' generatie, Sega als consolemaker weer stevig in de markt zetten. De Westerse lancering was een ongekend succes, er verschenen in hoog tempo veel coole games voor het apparaat, en Sega stond weer op de kaart... tot de PlayStation 2 verscheen.

De dingen die Sega voorhad op Nintendo (heftigere games, cooler imago, edgy marketing) waren door Sony reeds met de eerste PlayStation overtroffen. Waardoor de ogen van de meeste niet-Nintendo-mensen al waren gericht op de PS2 die in 2000 verscheen. Tegen de tijd dat die console lanceerde, zakten de verkopen van de Dreamcast als een plumpudding in elkaar. En toen raakte Sega's marketingbudget ook nog eens op. Met een schuin oog op de komende lanceringen van nog twee concurrenten in 2001 (GameCube en Xbox) zag Sega geen kans meer om van de Dreamcast nog een succes te maken. En zei het de hele hardwarebusiness vaarwel.



"Ik kan dit soort berichten nog steeds niet lezen zonder een traantje weg te pinken. Sega was de tofste en beste concurrent die Nintendo ooit heeft gehad."

Sony

Uiteindelijk was het niet aartsvijand Nintendo, maar de lancering van een nóg cooler consolemerk dat Sega de das om heeft gedaan. Anders gezegd: Sony also does what Nintendon't. Only better.

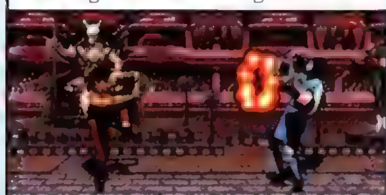
VANAF 16 MAG ALLES

GROF GEWELD IS OKAY, TEGENWOORDIG

Toen de allereerste PU verscheen, bestonden er nog geen leeftijdsclassificaties. Wel werd er in 1993 tijdens een Amerikaanse rechtszaak heftige kritiek geleverd op het spel Mortal Kombat, dat de jeugd zou 'aanzetten tot geweld'.

De aanklagers maakten zich vooral zorgen over de realistische weergave van mensen in games als Mortal Kombat, Night Trap en Lethal Enforcers. De rechter gaf ze gelijk, en verplichtte de videogame-industrie een ratingsystem te ontwikkelen. Dat kwam er een jaar later met de ESRB. Mortal Kombat was het eerste spel dat door de ESRB werd aangemerkt voor de 'hoogste' classificatie: mature.

Veel media en 'deskundigen' die het geweld in Mortal Kombat destijds zo vreselijk vonden, schreven consequent Mortal Combat... zo goed kenden ze de game dus



Acceptatie

Het beoordelen van games voor leeftijdsclassificaties (in Europa sinds 2003 uitgevoerd door de PEGI) heeft veel goeds gedaan voor de acceptatie van videogames in onze samenleving. Wat niet wegneemt dat er zo eens in de drie of vier jaar weer een relletje over een bepaalde videogame ontstaat. Meestal omdat dit spel volgens de aanklager zelfs volwassen spelers ergens toe áánzet.

Resident Evil 5 en GTA: Vice City zouden aanzetten tot racistische misdaden, De Sims 2 en GTA: San Andreas werden aangeklaagd omdat ze zouden aanzetten tot respectievelijk naaktlopen en seks



"Toen op de PlayStation-briefing van de E3 2012 The Last of Us geshowd werd en Joel op brute wijze een hoofd kapot ramde tegen een houten kastje, steeg er een oorverdovend gejuich op uit de zaal. Dat vond zelfs ik enigszins verontrustend..."

SCHOKKEND!

COMPLETE PU-REDACTIE VERVANGEN

Wanneer je alle onderdelen van een auto vervangt, is het daarna nog dezelfde auto? Het is een vraag die je ook over de PU kunt stellen. Want van alle redactieleden die in 1993 voor de eerste PU schreven, is er geen enkele meer over.

De meeste redacteuren zijn na vertrek bij de PU vanzelfsprekend aan lager wal geraakt - we zullen jullie de verhalen over alcoholisme, sektes en prostitutie besparen - maar een aantal is nog best goed terechtgekomen. Jeroen is tegenwoordig PR officer bij de Nederlandse spelontwikkelaar ISOTX, Mini-Niels schrijft af en toe een literair boek en Skate geeft commentaar bij de WWE-herhalingen op Eurosport. Maar de uitblinker van de oud-redacteuren is toch wel Kees de Koning, die als manager van Anouk en oprichter van platenlabel TopNotch (Lange Frans, Jeugd van Tegenwoordig) nog meer talenten blijkt te hebben dan hij in zijn PU-tijd liet zien.

Bedankt

Sowieso was er natuurlijk nu geen sprake geweest van 'twintig jaar PU' zonder alle redacteuren die zich met de snikkel in de champagne en de hete adem van Ed in de nek uit hun zwetende naad werkten om elke maand weer zo'n 'dope' gameblaadje te maken.

Dus bedankt (in willekeurige volgorde) Thomas, Bjorn, Skate, David, Adam, Ben, Kees, Michael, Edwin, Boris, Steven, Mat, Mini-Niels, Laura, Muriëlle, Nancy, Bas, Mark, Ruben, Dre en Jeroen!

En natuurlijk vaart ons huidige team met (in volgorde van beschaafdheid) Ed, Jan, Tjeerd, Maarten, Florian, JJ, Ward, Samuel, Jurjen, Wouter en Graddus gewoon verder, de ongetwijfeld woelige baren van de PU-toekomst tegemoet!

"Ik zit nu 16 jaar bij de PU (Niels, waar blijft dat gouden horloge?) maar de nieuwe gezichten en oude redacteuren hebben allemaal één ding gemeen: een ongebreidelde passie voor games. Onlangs is trouwens mijn contract verlengd tot 2027."

"Dat de eerste generatie niet meer bij de PU is, is eigenlijk wel logisch. In hun tijd was gaming een nerdy hobby waar je geen geld mee verdiende. Inmiddels is het mainstream en big business. Iets waar je als volwassene over kunt praten zonder voor lul te staan."





"Was het vroeger een issue dat je mensen kon aanrijden in Carmageddon, nu is het een issue als het niet kan!"

(al waren er mods vereist om überhaupt naaktheid en seks in die games te krijgen), terwijl huidig minister van financiën Jeroen Dijsselbloem in 2006 nog heftige kritiek had op Bully, aangezien dit spel zou aanzetten tot pesten.

Of er ooit iemand door genoemde spellen is aangezet tot wat voor snode daad dan ook, lijkt onwaarschijnlijk. In elk geval is er nooit bewijs voor gevonden.


Expliciet geweld in The Last of Us

Zondebok

De laatste jaren worden inhoudelijke aspecten van videogames nauwelijks nog bekritiseerd. Aanvallers werken tegenwoordig liever met terugwerkende kracht. Zodra een verwarde jongeman een aantal mensen heeft vermoord, wordt in zijn spulletjes gezocht naar sporen van games, en zodra deze gevonden zijn, worden de games als aanstichters beschouwd.

Over het algemeen is er altijd minder ophef over loden pijpen in games dan over pijpen



Gelukkig heeft het grote publiek inmiddels wel door dat dit een rare gang van zaken is. Als je dan toch zo graag een zondebok wil vinden, kun je in het huis van de dader natuurlijk net zo goed op zoek gaan naar jazz-cd's, piratenfilms, geschiedenisboeken, autodrop, asperges of blikjes Mountain Dew - je vindt altijd wel wat.

Besef

Terwijl de weergave van expliciet geweld tegen mensen in videogames de afgelopen jaren alleen maar realistischer werd, is de opwinding erover gelukkig steeds kleiner geworden. Het heeft effe twintig jaar geduurd, maar het besef dat handelingen in videogames weinig te maken hebben met de werkelijkheid, lijkt inmiddels tot het hersenbezittende deel van de samenleving doorgedrongen.

"Het lijkt me echt lachen als over tien jaar wordt ontdekt dat games wel degelijk aanzetten tot geweld, maar dat we er tot dan gewoon nog niets van hadden gemerkt."

POWER UNLIMITED TIJDBALK

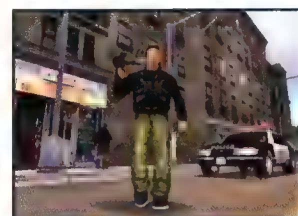
2000

Niels Roodenburg komt bij de PU (waar ie tijdens de jaren die volgden opklom van redacteur tot hoofdredacteur tot uitgever van ons blad). Maar belangrijker nog: de PlayStation 2 is uit. Net als De Sims. Bij gebrek aan Wouter heeft Jan die game maar even besproken, en beloond met een 97.



2001

Jurjen komt bij de PU. Zeer toepasselijk, in het jaar waarin Nintendo zowel de GBA als de GameCube lanceert. Droeviger nieuws: omdat de Dreamcast niet lekker loopt, hangt Sega de controller in de wilgen. Interessante releases: Black & White, Ico en Devil May Cry. Maar de allergrootste release was GTA III. Boris geeft 'm een 94.



2002

Jet Set Radio Future, Super Mario Sunshine, Kingdom Hearts, Splinter Cell, Baldur's Gate: Dark Alliance, Vice City, Ratchet & Clank, geen slecht jaar voor gamers, dat 2002. Al helemaal niet omdat in maart van dat jaar de Xbox verschijnt. Het bijbehorende schietspel Halo krijgt van Jan een 94.



POWER UNLIMITED TIJDBALK

2003

Jurjen geeft Metroid Prime een 98. De voormalig concurrenten Enix en Square bundelen hun krachten tot één grote RPG-fabriek. Valve komt met de eerste stabiele versie van Steam. Nokia brengt een op games gericht mobieltje uit.



De N-Gage flopt, maar het was geen slecht idee.

2004

Het was een heftig jaartje, 2004, met releases van Ninja Gaiden, Far Cry, Metal Gear Solid 3, Doom 3, Rome: Total War, Halo 2 en, o ja, San Andreas. Met Killzone werd daar ook nog eens het eerste Nederlandse knalspel van formaat aan toegevoegd.



2005

Nintendo lanceert de DS, Microsoft de Xbox 360, Sony de PSP. World of Warcraft verschijnt om Maartens leven op te slokken. Jan vindt het ook geen verkeerd spelletje, en gunt het een 92. Shooterfans zal het allemaal worst wezen, die spelen Half-Life 2 en verlangen sindsdien naar Half-Life 3.



2006

Maarten komt bij de PU. Het begin van een flitsende carrière, zal later blijken. Sony lanceert de PS3. Saints Row en Just Cause laten je lekker je gang gaan. Rockstar doet eens gek en lanceert een tafeltennisspel. Ondertussen breekt Nintendo de bejaardenmarkt open met Wii (Sports) en Brain Training.



WEBSITE GROEIT ALS KOOL

PU.NL: VAN BIJROL NAAR HOOFDROL

Je zou het met dit mooie blaadje in handen zomaar vergeten, maar er bestaat natuurlijk ook nog een website waarop je in typische PU-stijl over games kunt lezen.

In 1999 begon PU.nl! Of, nou ja, we hadden een soort veredelde promotiepagina waar we af en toe wat content op kwakten. Pas in 2004 gingen we écht los, met een mooie paarse achtergrond en een dedicated team (voornamelijk bestaande uit stagelopers, zoals Maarten en Wouter).

Wat er in 2007 precies allemaal gebeurd en gesnoven is, zal wel altijd een raadsel blijven, maar opeens werd de site omringd door houten randen! Het idee erachter was dat het moest lijken op een soort tafel met een krant erop, maar heb je ooit zo'n tafel gezien? Of zo'n krant? Godzijdank kwam in 2008 het verstand weer terug op de redactie, en werd al het hout ritueel verbrand, om nooit meer terug te keren. Zelfs onze bureaus zijn tegenwoordig van metaal.

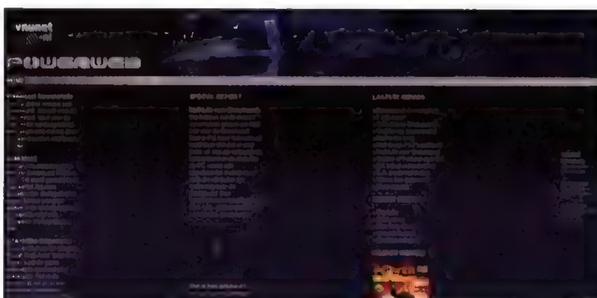
"De mooiste gamesite van de aarde waar de leukste community van de wereld rondhangt. Nieuws, re- en previews, leuke specials, allerlei video's, live-shows en zelfs een bewegende variant van YO!POST! Allemaal met een Power Unlimited sausje natuurlijk."

Uit den ouden knar

Previewscores

In de beginjaren plaatsten we ook bij previews een score. Zo van, nou ja, we hebben tenslotte een paar levels kunnen spelen, laten we het maar een 92 geven. Ik vermoed wel eens dat sommige redacteuren bij hun reviews nog steeds zo te werk gaan.





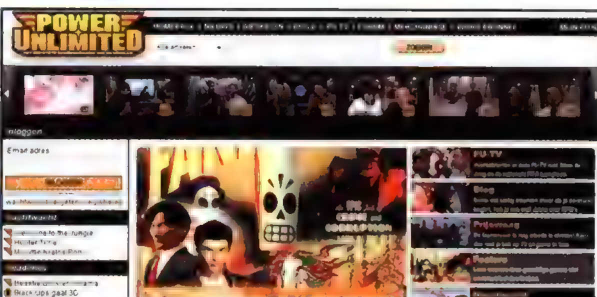
Van een veredelde promotiepagina



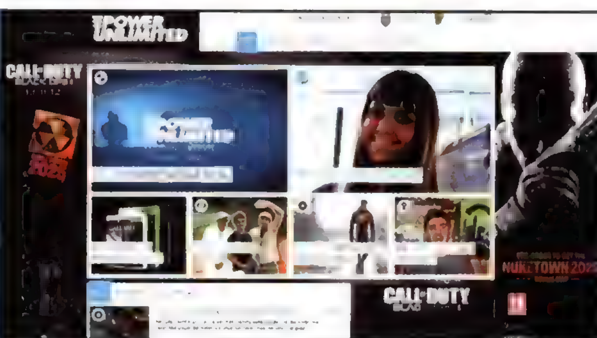
Via paarse pagina's



En een houten tafel...



Uiteindelijk



Naar iets heel moois!

"Van simpel forum tot volwaardige website met nieuws, specials, PU-TV en bijna elke dag een live programma; PU.nl is de afgelopen jaren in net zo'n tempo gegroeid als de redacteuren hun haar verloren."

Elke dag

We hebben inmiddels alwéér een restyle achter de rug om nóg beter aan te sluiten bij de moderne tijden, waarin mensen liever niet steeds weer een maand wachten om iets over games te kunnen lezen, maar gewoon elke dag op even deskundige als vermakelijke manier geïnformeerd willen worden. Het zal je dan ook niet verbazen dat pu.nl inmiddels een zeer belangrijke pijler van het PU-imperium is geworden.

Al zal nooit iets in de buurt komen van de maandelijkse plof op de deurmat en je tanden in het omhullende plastic. Even snuffelen aan de inkt van het allersmakelijkste verse leesvoer – en dan snel naar de plee, boekje opgerold onder de arm.

Uit den ouden knar

Ruzie op de redactie

Als je twintig jaar met een wisselend stel potige kerels - en dames - werkt, ontstaat er af en toe natuurlijk wel eens een akkefietje. Of zelfs een ruzie. De heftigste (het werd bijna echt knokken) was die tussen Kees en Michael, in 1994 of zo. Aanleiding: Kees had in de PU geschreven dat Michael met zijn lekkere chickie een weekendje in Parijs was geweest. Dat was ook wel waar, alleen was dat lekkere chickie dus iemand anders dan Michaels vriendin - die na het nieuws meteen de verkering uitmaakte en naar het schijnt nog steeds niet in Parijs is geweest.



Rouwadvertenties

Begonnen als een bedrijf dat speelgoed maakte
Daarna snel op games overgegaan
Uiteindelijk was het toch speelgoed dat het bedrijf kraakte
Zonder uDraw had THQ misschien nog wel bestaan

THQ (Toy Head Quarters)



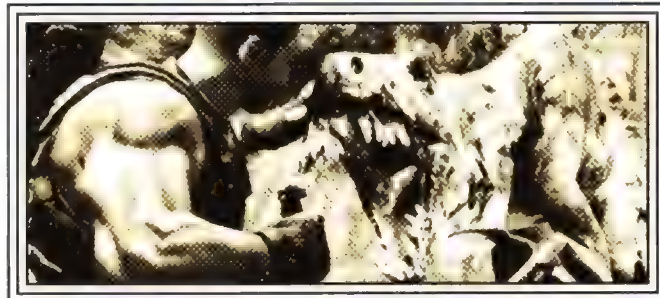
15 september 1991 - 18 december 2012

Saints Row, Red Faction, Homefront, Darksiders, Company of Heroes en *Metro*

Om kosten te besparen zal THQ worden begraven in een plastic kist (vervaardigd uit overtollig uDraw-materiaal)

Ouders die hun kind Turok noemden, konden geld ontvangen
Voor Shadowman werd op grafstenen geadverteerd
De eindstrijd was zwaar en met rellen omhangen
Met gebalde vuisten is Acclaim gecrepeerd

Acclaim Entertainment



14 juni 1987 - 1 september 2004

Mortal Kombat, Super Smash TV, NBA Jam, Burnout, Turok en *Shadowman*

Uit respect voor de familie is het tijdens de crematie niet toegestaan om 'Toasty!' of 'He's on fire!' te roepen.

Het verknoeien van een Batman-licentie
Maakte een einde aan deze reus
Het bedrijf scoorde lovende recensies
Maar nam de Joker dus niet serieus

Pandemic Studios



24 april 1998 - 17 november 2009

Star Wars: Battlefront, Full Spectrum Warrior, Mercenaries en *Batman: The Dark Knight (gecancelled).*

Pandemic wordt met militaire eer begraven.

Ooit de coolste ontwikkelaar in Nederland
Of in elk geval die met de grootste bek
Maar wie in eigen sprookjes blijft geloven
Breekt vroeg of laat zijn nek

Playlogic Entertainment, Inc



20 april 2002 - 28 juli 2010

Xyanide, Ancient Wars: Sparta, Eyepet en *Fairytale Fights*

De uitvaart zal plaatsvinden in de Efteling.
Bezoekers wordt gevraagd zich als sprookjesfiguren te verkleden.

2007
Wouter komt bij de PU. De E3 lijkt even niet door te gaan, en wordt uiteindelijk vervangen door een slap aftreksel. Wist je trouwens dat zowel Uncharted en Super Mario Galaxy als Mass Effect eind 2007 verschenen? Mass Effect wordt besproken door Jan, die het spel een 94 waard vindt.



2008

GTA IV lanceert tegelijk voor PS3 en Xbox 360. Wii-bezitters maken zich geen zorgen, die spelen Super Smash Bros. Brawl, bijvoorbeeld met debutanten als Sonic en Solid Snake. Wrath of the Lich King, de expansion van World of Warcraft, wordt de snelstverkopende game ooit met 2,8 miljoen exemplaren in 24 uur.

2009
Square Enix wil behalve piekharen ook wel eens wat tieten en guns in de portfolio hebben, dus wordt Eidos opgekocht. Ondertussen laat Notch met zijn Minecraft zien dat indies meer kunnen dan geinige artspelletjes maken. Het commercieel floppen van Mirror's Edge is een harde klap voor creativiteit en originaliteit in de AAA-business.



2010
De 200e PU ligt in de winkels, op deurmatten, naast de plee en in de kattenbak. Heavy Rain doet lekker eigenwijs. Maar belangrijker nog: de E3-crew verblijft voor het eerst in een villa, en dat bevalt goed. Ondertussen graaft THQ zijn eigen graf met de uDraw-tabletjes, en beweert Microsoft dat jij een controller bent in hun Kinect-campagne.



MET DANK AAN NINTENDO

SONY BEGINT MET CONSOLES

Op de CES (elektronicabeurs voor consumenten) van 1991 stond een merkwaardig apparaat. Een soort Super Nintendo maar dan met een CD-Romspeler van Sony erin verwerkt. Het ding werd PlayStation genoemd.



De PlayStation is geboren uit een samenwerking tussen Nintendo en Sony

De PlayStation is geboren uit een samenwerking tussen Nintendo en Sony. Eén dag nadat het apparaat op de CES was getoond, zette Nintendo echter een punt achter de samenwerking met Sony. De twee bedrijven waren al een tijdje aan het discussiëren over de verdeling van de winst die het apparaat moest gaan maken, maar toch kwam de eenzijdige beëindiging van de samenwerking aan als een klap in het gezicht van Sony's kopstukken. Niet in de laatste plaats in dat van Ken Kutaragi, de Sony-persoon die wel toekomst zag ik de videogamebusiness en Norio Ohga, toenmalig directeur van Sony.

Woedend

Ohga was woedend op Nintendo en gaf Kutaragi opdracht de PlayStation als Sony-apparaat te ontwikkelen. Ze zouden dat arrogante Nintendo wel eens laten zien dat er met Sony niet te spotten viel.

Omdat de grote bazen van Sony's hardware-afdeling weinig heil zagen in een dergelijke onderneming, heeft Kutaragi uiteindelijk via de muziektak van Sony zijn plannen voor een 3D-console met CD-Roms verwezenlijkt. De rest is geschiedenis.

Een nogal zuur stukje geschiedenis voor Sega, dat min of meer door de eerste twee PlayStations uit de markt werd gedrukt. En natuurlijk ook voor Nintendo.

Want ook al is de PlayStation geboren uit een samenwerking tussen Nintendo en Sony, uiteindelijk werd het Sony's middel om zoete wraak te nemen en Nintendo keihard van de troon te stoten.

"Dat Sony een achtergrond heeft in muziek en film, valt te merken in baanbrekende games als Parappa the Rapper en Uncharted. En ook wel uit de goede ondersteuning van indies. Sony weet als geen ander dat vage plannen van eigenwijze filmmakers, muzikanten en ontwikkelaars wel eens kunnen leiden tot het beste entertainment."


maar werd uiteindelijk Sony's middel om wraak te nemen en Nintendo keihard van de troon te stoten

TOCH TÉ EIGENWIJS?

NINTENDO VERLIEST THIRD-PARTIES

In 1993 was Nintendo's Super NES - dankzij uitstekende ondersteuning van zowel Nintendo zelf als third-parties - dé dominante console. Helaas is er van die third-party-ondersteuning ondertussen weinig meer over.

De oudste nog actieve consolemaker heeft de afgelopen twintig jaar hoge pieken en diepe dalen doorlopen. De grootste misser van Nintendo was toch wel de Virtual Boy, de opvolger van de Game Boy die door slechte verkopen in de VS al flopte voordat hij in Europa was uitgebracht.

Maar misschien zal het verlies van third-parties uiteindelijk nog wel een grotere misser blijken.

IJzersterke support

Toen de eerste PU in 1993 verscheen, stond er niet voor niets een Nintendo-game (Starwing) op de cover. Nintendo was in die tijd hard bezig de strijd met de eerder verschenen 16-bitter van Sega te winnen met eigen games zoals Super Mario World, Pilotwings, Super Mario Kart en F-Zero, aangevuld met ijzersterke support van third-parties als Capcom, Konami en Square. Die bedrijven hadden in het 8-bits tijdperk al goede zaken met Nintendo gedaan, en voorzagen de SNES nu van meesterwerkjes als Street Fighter II, Mega Man X, Castlevania IV, Super Probotector en Secret of Mana.

Het was deze combinatie van first- en third-party-support die van de SNES de winnaar van zijn generatie maakte.


"Third parties, ach, ze komen en gaan. Maar Nintendo's uitstekende eigen games blijven altijd bestaan. Hoop ik ;-)"

Super Probotector, een third-party meesterwerkje voor de SNES


THE AMERICAN WAY

MICROSOFT BEGINT MET CONSOLES

In 1993 was Microsoft nog gewoon dat bedrijf van Windows en Office. We hadden toen onmogelijk kunnen vermoeden dat die Amerikaanse softwaregigant ooit nog eens een grote speler op de consolemarkt zou worden.



Lomp, lawaaiig, zwaar en succesvol; een typische Amerikaan die Xbox

Eind jaren negentig maakten steeds meer spelontwikkelaars de overstap van PC naar consoles. Bil Gates begon een beetje bang te worden. Hij vreesde dat multimediasystemen voor tv's de positie van PC's als voornaamste thuiscomputers zouden overnemen, en spoorde Microsofts techneuten aan tot samenwerking met Sega en Sony.

Toen Sega niet meer zo lekker liep en Sony samenwerking weigerde, besloot Microsoft hun geavanceerde Windows DirectX-technologie te gebruiken voor een eigen console, de DirectX Box, later afgekort tot Xbox.

Voor het eerst sinds Atari's Jaguar in 1996 flopte, bestond er weer een console-alternatief van Amerikaanse bodem.

> **"Toen ik dik tien jaar geleden de eerste Xbox-spellen zag, dacht ik alleen maar: wow, zo kunnen consolegames er dus ook uitzien?! De eerste keer Halo spelen op de Xbox is nog altijd een livechanger voor me."**

Groot en lomp

De invloed van de Xbox op de game-industrie valt moeilijk te overschatten. De even lompe als krachtige console en bovenmaatse controller vertegenwoordigen een Amerikaanse manier van denken die ook terug te zien is in typisch Westerse, Hollywood-achtige Xbox (360)-toppers als Halo: Combat Evolved, Project Gotham Racing, Gears of War, Star Wars: Knights of the Old Republic, Call of Duty, Mass Effect, de vele sterke sportspellen voor het apparaat en natuurlijk de voortreffelijke online-ondersteuning voor competitief ingestelde gamers.

Na jaren van Japanse dominantie (inclusief misschien wel iets te veel blije beesten en piekharige helden) heeft Amerika met de Xbox-serie de stoere consolelijn gekregen die het verdiende.

Halo: Combat Evolved speelde een grote rol in het succes van de Xbox



Uit den ouden knar

Skate gegijzeld

Over Skate zijn echt honderden verhalen te vertellen. Hier nog één. Hij miste een keer een vliegtuig omdat hij door zijn vriendin in de badkamer was opgesloten. Ze wilde hem niet laten gaan voordat hij haar nog één keer had, eh, 'bediend'. Bij ieder ander zou je zeggen: smoesje. Maar wie Skate een beetje kent, wéét dat hij die shit gewoon echt meemaakte. En waarschijnlijk nog steeds meemaakt.

Omdat Nintendo hardnekkig vasthield aan cartridges vervreemdde het third parties van zich die de grotere capaciteit van schijfjes wensten voor bijvoorbeeld tussenfilmpjes zoals in Final Fantasy VII



Interessant alternatief

De eerste grote breuk tussen Nintendo en third-parties werd zichtbaar in 1996, toen Square aankondigde dat ze Final Fantasy VII (ooit begonnen als SNES-project) niet voor de Nintendo 64 maar voor de PlayStation gingen uitbrengen. Dit vanwege Nintendo's eigenwijze keuze om vast te houden aan het cartridgeformaat, terwijl CD-Roms door de grotere capaciteit veel geschikter waren voor de omvangrijke 3D-spellen met tussenfilmpjes die Square graag wilde maken.

Maar al lang daarvoor had Nintendo third-parties tegen zich in het harnas gejaagd met hoge licentiekosten en soms absurde eisen.

Tot halverwege jaren negentig was de voornaamste reden dat third-parties op de hardware van Nintendo bleven hangen, het ontbreken van een interessant alternatief. Toen dat alternatief zich met de komst van de PlayStation aandiende, was de overstap voor veel partijen dan ook snel gemaakt.

Wrevel

Nintendo is succesvol geworden door vaak linksaf te slaan terwijl de rest van de industrie voor rechts koos. Maar natuurlijk is die eigenwijsheid ook de grootste belemmering van het bedrijf. Door in het N64-tijdperk geen CD's te willen gebruiken en in het GameCube-tijdperk te weigeren met een fatsoenlijke online strategie te komen, heeft Nintendo veel third-parties van zich vervreemd.

Die wrevel speelt nog steeds in de huidige generatie, waarin Nintendo in plaats van overweldigende processorkracht een tweede scherm aan de nieuwe Wii heeft toegevoegd.

Wie zich afvraagt waarom Nintendo toch altijd zo eigenwijs moet doen, hoeft niet verder te kijken dan de vorige generatie, waarin Nintendo met de bijna belachelijk eigenwijze Wii de consolemarkt voor het eerst sinds de SNES weer eens domineerde.

Helaas maakt het huidige dal van de Wii U na die piek een nóg diepere indruk.



Uit den ouden knar

Jan en zijn lijntjes

Toen Jan in 1997 bij de PU kwam, kende hij al heel wat mensen uit de business van zijn tijd bij Hoog Spel (een nóg ouder gamesmagazine dat al lang ter ziele is). Met die contacten als basis heeft hij zich middels twintig jaar netwerken en inlikken gepositioneerd als een marionettespeler met aan elke vinger tien draadjes in het ondoordringbare centrum van de Nederlandse gamejournalistiek. Nog steeds komt het voor dat Jan wordt uitgenodigd voor events waar wij het bestaan niet eens van weten.

POWER UNLIMITED TIJDBALK

2011

Met Ward, Tjeerd en Samuel komen er opeens drie nieuwe baklappen bij de PU. We weten nog steeds niet precies waarvoor. We vragen ons ook af hoe lang het 3D-effect van de net gereleasede 3DS interessant blijft. Ondertussen krijgt elke PU-abo gratis de Drake, een glossy over Uncharted 3 en alle andere dingen die een avontuurlijke man boeien.



2012

Graddus en Florian komen bij de PU-redactie, die daardoor steeds meer op een middelbare school begint te lijken. PU.nl treedt in de voetsporen van Marijke Helwegen en krijgt een grondige verbouwing. Sony lanceert de Vita, Nintendo de Wii U. En weet je nog welke coole games vorig jaar verschenen? Of ben je Far Cry 3 alweer vergeten?



2013

We vieren ons twintigjarig bestaan! Het blad dat je vasthoudt, is dikker dan normaal! Maar belangrijker nog: we hebben dit jaar twee keer achter elkaar een cover met pijl-en-boog erop! Altijd scherp en doelgericht, die jongens van de PU. Maar nu even ontspannen en pijlsnel naar de champagne! Proost!



TITANFALL



'It's on the way. Stand by for Titanfall.' En, CRASH, daar stort een Mech ter aarde. Wouter zit met open smoel te kijken, daar in het Convention Centre in LA, en mompelt zachtjes: 'Dit is gewoon de Wouter Brugge-versie van Call of Duty!' Z'n lippen vormen een vies glimlachje...



Bijna elk jaar is het weer hetzelfde liedje: word ik helemaal leip van de multiplayer van een Gears of War of een Halo, wil ik die het liefst aan gruzelementen spelen met collega's of vrienden, komt een paar weken later weer een nieuwe Call of Duty uit. Zucht... Tja, dan deserteert iedereen natuurlijk als een malle naar 'Die Andere Seite' en blijf ik aangewezen op tierende, Amerikaanse XBL-pubers en Zuid-Europeanen die blaten als hormonaal uitgedaagde geiten.

Elke keer als er een hardcore sci-fi shooter met een dikke MP uitkomt, wordt die keihard overruled door een CoD of Battlefield, in het beste geval binnen een maand (uitzonderingen als GoW: Judgment daargelaten, maar dat was niet de beste Gears multiplayer sinds mensenheugenis).

En terecht ook, want hoe fan ik ook ben van ándere knallers dan CoD, titels met meer fantasie, ik kan niet anders dan toegeven dat die fuckers van Infinity en Treyarch verslavende internet modi kunnen maken.

Maar nu gaan de meest rebelse, ambitieuze en slimste knakkers van die eerstgenoemde studio het op hun eigen houtje proberen... en natuurlijk doen ze het dan op z'n sciencefictions!



Sommige vriendinnen van vroeger noemden me 'titanfallus'.

> **weetje • weetje**
> ***Titanfall loopt op de Source engine van Valve, die toch alweer een jaartje of zes meegaat. Maar tot zover zie je dat alleen maar aan de beperkte gezichtsanimaties, want voor de rest is het pretty damned spectaculair.***

Robotronic

Je kunt wel doen alsof dat rare, gillende wijf met het blauwe haar niet je moeder is, maar ze heeft toch echt dezelfde achternaam als jij. En ook Respawn ontkomt niet aan z'n genen, aan de manier waarop het duo Zampella/West en de zijnen 'opgevoed' zijn. Dus zal je zeker een snufje Call of Duty hier en daar herkennen in de graphics en gameplay van Titanfall, maar dit is niet, ik herhaal NIET CoD: Mech Assault.

Ten eerste omdat deze game geen traditionele singleplayer zal bevatten, simpelweg omdat Respawn een klein team is en al hun dev-power op online willen zetten. Voor die vijf procent van de spelers die de campaign tot het einde zullen zien, willen ze geen tijd verspillen. Fair enough. Ten tweede omdat dit geen op-streaks-gebaseerde,-vele poppekes-in-een-kleine-ruimte, hou-je-wapen-te-allen-tijde-op-hoofdhoogte,-knal-extravaganza is, maar een veel grootschaligere en dynamischere game. Dit komt, ten derde, natuurlijk dankzij bad-ass, moederbangmakende, metaalverpulverende, schedelsfracturende, wolkenkrabberomduwende, hoogtechnologische M-E-C-H-S. Jawel, robotpakken.


Sommige vriendinnen van vroeger noemden me een schuinsmarcheerder.

Skyfall

Elke speler heeft een Titan, die hij of zij op welk moment dan



ook kan oproepen zodra het ding gebouwd is, waarop het brute vehikel uit de lucht komt kraken vergezeld door het welbekende POWER FAIL-geluid en massa's epicness.
Is je Kostuum der Vernietiging naar de tyfus, dan duurt het effe voordat je een nieuwe kunt oproepen vanuit je ruimteschip, daar hoog in de lucht. Het feit dat deze enorme gevaarten ook uit de lucht geschoten kunnen worden, waarschijnlijk nadat ze flink wat lood en explosies geïncasseerd hebben, is een goed voorbeeld van hoe hectisch Titanfall kan worden.



Zo'n Titan kan natuurlijk nooit een sluipschutter zijn, eerder een stampschutter.



nisch pak te dragen; knallend met je zware guns, piloten uit andere Titans trekkend, kogels opvangend met je magnetische klauwen om ze vervolgens terug te schieten en nog wel wat te ontsluieren, want we weten nog lang niet alles over deze titel. Dat zou ervoor zorgen dat zelfs wat mij het grootste nadeel lijkt, het ontbreken van een campaign en daarmee een verhaal, niet echt een groot probleem zou zijn.

> "GAAT HET CHAOS-NIVEAU VAN HALO MAAL BATTLEFIELD WAARSCHIJNLIJK OVERTREFFEN."

Maar de vele manieren waarop je je voort kan bewegen en vernietiging kan zaaien in en buiten je Titan, is de belangrijkste reden waarom het geen zin heeft je gun in deze game standaard op IHH (Ideale Headshot Hoogte) te houden, en waarom Titanfall het chaos-niveau van een Halo maal Battlefield waarschijnlijk gaat overtreffen.

NPC-PADDING

Als je niet in je Titan zit, dan kan je gezelschap krijgen van NPC-soldaten. Deze knakkers bouwen in Hardpoint je basis op en moet je dus neerschieten om te voorkomen dat de vijand een punt verovert, maar vechten ook gewoon dapper mee. Als je ze doodschiet, scoor je minder punten dan bij het killen van een echt persoon, maar ze zorgen er natuurlijk wel voor dat het strijdveld er nog grootser uitziet. Want het lijkt erop dat je Titanfall al toch op z'n minst met zestien spelers tegelijk kunt spelen...

Naakt en in pak

Ben je een naakt manneke, mech-loos, dan kan je gebruik maken van een double jump met dank aan de jetpack op je rug, waarmee je van billboard naar billboard en van gebouw naar gebouw kan hoppen. Uiteindelijk is het natuurlijk ideaal als je vanaf een hoger gelegen plek een mech kan bespringen, om vervolgens een van je futuristische guns te legen op diens robotische ingewanden (die zitten bij mechs in een bult op z'n rug, jeweettoch).
Het is dus niet zo dat je enorm veel voordeel geniet, hoog en droog in je Titan. Zo'n mechanische Goliath steekt namelijk boven de gebouwen uit als een zere duim, kan niet voor eeuwig raketten blijven koppen en als je eenmaal moet ejecten, waarna je meters de lucht inschiet, dan ben je helemaal een makkelijk doelwit geworden.
Neemt verder niet weg dat het prachtig werk is om een titanisch pak te dragen; knallend met je zware guns, piloten uit andere Titans trekkend, kogels opvangend met je magnetische klauwen om ze vervolgens terug te schieten en gewoon rondstampend als een metalen Robert Baratheon tijdens z'n dagen op de IJzeren Troon. Dit is baas.

Geen overruler

Er moet toch wel een verhaal achter Titanfall schuilen, zou je denken, want mechs en mensen gaan niet zomaar met elkaar op de vuist in een soort post-apocalyptische wereld. Het lijkt me dan ook dat er echt wel MMO-achtige World Events zullen plaatsvinden in deze game, of dat er op z'n minst een verteller af en toe langskomt om duidelijk te maken wat er gaande is/was in de wereld van Titanfall.
Wat dat betreft heeft Respawn nog wel wat te ontsluieren, want we weten nog lang niet alles over deze titel. Dat zou ervoor zorgen dat zelfs wat mij het grootste nadeel lijkt, het ontbreken van een campaign en daarmee een verhaal, niet echt een groot probleem zou zijn.
Algeheel gezien lijkt Titanfall dus weinig meer dan awesomeness te gaan bieden, met als grootste voordeel dat ie waarschijnlijk in de eerste helft van 2014 uitkomt. In dat tijdslot is er in geen verste verte een Call of Duty te bekennen om over deze sci-fi heerlijkheid heen te walsen. ●



Kolere, die Titans vreten mensen levend op!



SLAM!

BEACH BREAK

POWERED BY FERNANDES®

ZONDAG 11 AUGUSTUS 15:00 - 23:00

BLOEMENDAAL AAN ZEE

TICKETS € 19,50 EX FEE

NICKY ROMERO - QUINTINO - BILLY THE KIT

JORDY DAZZ - THE PARTYSQUAD - AND MANY MORE

MEER INFO CHECK SLAMFM.NL/BEACHBREAK



SLAM!FM

VROEGER BEACH CLUB





PU★ al 20 jaar TRENDSETTEND

Natuurlijk lees je PU omdat je interesse hebt in (de nieuwste) games. Maar dat je juist ons blad hebt gekozen, is vermoedelijk ook omdat we de zaken altijd net effe wat anders aanpakken dan de rest. En daarmee hebben we heel wat trends gezet en schandaaltjes veroorzaakt, weet JJ

KOPPIGHEID

Wat maakt de PU nou de PU? Naast het prachtige proza en de hilarische humor, zijn dat toch wel de redacteuren.
Waar elk ander gamesblad werkte met anonieme redacteuren die slechts hun naam onder de tekst plaatsten, koos de PU al vanaf nummer 1 om de redacteuren prominent naar voren te schuiven. En dus kijk je, onze excuses daarvoor, nu al 20 jaar naar een zooitje lelijke tronies, met verassend vaak minimale schedelbegroeiing (oorzaak onbekend). Maar goed, heb jij ooit wel eens een knappe gamejournalist gezien? Precies. Inmiddels plaatst elk gamesblad lelijke smoelen bij hun pre- en reviews.


HET TESTTEAM
EVEN VOORSTELLEN

JOURNALISTIEKE Diepgang



Bij de PU werken al 20 jaar uitermate bedreven journalisten die hun vlijmscherpe analyses steevast gedegen onderbouwen.
De voorbeelden van het hoogstaande journalistieke niveau zijn alom aanwezig. Kees de Koning gaf Mortal Kombat een 10 omdat het nu eenmaal Mortal Kombat was. JJ gaf Shenmue een 7, want wie wilde er nu in hemelsnaam in een open wereld spelen, Boris gaf Dead or Alive Volleybal een 10 omdat de game alles bracht wat je als man wilde, Ruben bezorgde militaire RTS'en altijd een Gold Award omdat er militairen in zaten, Maarten gaf PES steevast een hoog cijfer omdat FIFA beter was en Dre gaf een Beavis & Butthead-game een 13.8, gewoon omdat het kon. Dit niveau hebben onze concurrenten natuurlijk nooit kunnen benaderen...

EEN TRIP IS HIP

Eerlijk is eerlijk: de PU was het eerste gamemedium dat van een perstrip meer maakte dan alleen een suffe beschrijving van de getoonde game. Bij ons zag je ook de gein en ongein rond het reisje (en weer die lelijke smoelen). We zijn er tijden om verguisd, maar inmiddels doet iedereen het.
Ook waren we de eersten die van de E3 een spektakel maakten. Waar we in de beginperiode nog met twee man naar LA afreisden, doen we het inmiddels al vele jaren met een team van minimaal acht man, waarbij naast alle info ook de lol centraal staat.
Keerzijde van al die trips is overigens dat we altijd shit kwijtraken, waarbij Jan echt de kroon spant. De man heeft inmiddels een hoeveelheid spullen laten liggen ter waarde van het bruto nationaal product van een derde wereldland.



Let's party!

Waar de meeste media gaming altijd erg serieus namen, was en is gamen voor ons vooral fun en passie. Jullie kopen games toch niet als kunstobject? En dus grijpen we elke mogelijkheid tot een geintje of feestje aan. Met alle gevolgen van dien. Zo zijn tijdens parties meerdere vuilnis- en plantenbakken door PU-redacteuren voorzien van een vruchtbaar laagje maag-humus. Bij Jeroen luchtte dat in Londen nog niet genoeg op, waarna Jan en JJ hem een Sony-goodiebag voor zijn gezicht bonden zodat hij tijdens de taxirit gewoon lekker door kon kotsen. Skate liet 't ooit via een andere uitgang lopen toen hij zijn blaas, tijdens een Sony party, tegen de bar leegde in plaats van op het toilet.
Vleselijk contact tussen crew en dames op die feesten is er ook meermaals geweest. Uit respect voor bestaande relaties laten we namen en rugnummers hier achterwege.
En check de gamemedia nu eens. Als er geen half dronken journalist met een biertje in zijn hand in staat, mag je spreken van een wonder.



Onverbloemd *taalgebruik*

De keren dat de Bond tegen Vloeken een brief/mail naar de redactie stuurde, zijn bijna niet meer te tellen. Maar als je als redacteur iets volkomen kut vindt, dan moet je er ook niet omheen draaien.
Met elke publisher hebben we wel eens ruzie gehad omdat we een van hun games ongegeneerd hard afserveerden. Vreemd genoeg hoorden we nooit iets als we een van hun games absurd hoog ophemelden.



VERTIGOGAMES

OP BEZOEK BIJ

SPELONTWIKKELAAR VERTIGO GAMES

Aan het Schiekanaal in Rotterdam zit een bedrijf dat al een aantal jaren fraaie 3D-werelden bouwt voor hun adventures en serious games. Nu Vertigo is begonnen aan het ontwikkelen van de grootste 3D-wereld ooit (namelijk alle oceanen op aarde) vond Jurjen het hoog tijd voor een bezoek.



ADAM'S VENTURE

*De drie episodes van Adam's Venture vertellen samen één avontuurlijk, beetje Indiana Jones-achtig verhaal dat draait om Bijbelse thema's als de tuin van Eden en de tempel van Salomo. Je kunt de games kopen op **www.adamsventure.com** voor vijf dollar per stuk, of alle drie in één keer voor dertien dollar.*
Binnenkort verschijnt op PlayStation Network Adam's Venture Chronicles, met daarin alle drie delen aaneengeregen, inclusief gepimpte graphics.

Daar was hij dan, de Oculus Rift. Een paar maanden nadat ze hem hadden besteld, Richard, creatief directeur van Vertigo, peuterde de VR-bril uit het karton en zette hem op zijn hoofd. De handeling voelde op een vreemde manier vertrouwd. En toen was het idee voor World of Diving geboren.
"Ik heb wel vaker gedoken, en dacht meteen, hé, dit is een duikbril. Daar moeten we iets mee doen. Eigenlijk een heel simpel idee."
Richards collega Tristan, technisch directeur van Vertigo: "Vervolgens heb je ons een week lang aan de kop lopen zeuren met je duikverhalen, en ideeën voor een duikspel."
Richard, lachend: "Zeuren? Creatief inspireren, heet dat."
Tristan: "Op een gegeven moment waren we het zo zat, dat we die game maar zijn gaan bouwen."

Hoge productiewaarden

Vertigo Games is in 2008 opgericht door Richard, Tristan en - niet bij het gesprek aanwezig - lead artist Vincent. Hun eerste wapenfeit is het drieluik Adam's Venture, een adventure met behoorlijk pittige puzzels in de sfeer van Siberia en Dreamfall én met even hoge productiewaarden.
"We hebben natuurlijk het probleem dat we een kleine studio zijn", zegt Tristan. "Maar we willen wel mooie 3D-werelden bouwen. Iets van kwaliteit neerzetten en kunnen concurreren met de grote jongens. Daarom hebben we gekozen voor het episodische model, met delen die elk een paar uur gameplay hebben. Zo konden we klein beginnen en tóch groot uitpakken."
De drie delen werden redelijk succesvol en konden dankzij de christelijke thema's rekenen op aandacht in Nederlandse kranten. Aandacht die er indirect toe leidde dat Vertigo de entertainmenthoek een tijdje zou verlaten.

Virtuele woonwijk

"Tijdens de ontwikkeling van deel 2 kregen we steeds meer telefoontjes uit het bedrijfsleven", vertelt Tristan. "Dan vroegen ze: 'kunnen jullie ook zo'n filmpje voor ons bedrijf maken?' Dan moet je dus eerst uitleggen dat we geen filmpjes maken en vervolgens vertellen wat er allemaal met games mogelijk is. Zo zijn we een beetje de serious games-hoek ingerold."
Maar de wens om mooie 3D-werelden te maken, heeft Vertigo nooit laten schieten. Ze maakten bijvoorbeeld een realistische rampensimulator voor de Nederlandse overheid, een programma dat tegenwoordig ook werkelijk door politie en brandweer wordt gebruikt om noodsituaties te oefenen. "En we maakten voor bouwbedrijf Ballast Nedam een





WORLD OF DIVING

Als de campagne op Indiegogo slaagt, moet de eerste versie van dit Endless Ocean-achtige duikspel in maart 2014 voor PC en Mac verschijnen. Het spel zal vanaf dag één de Oculus Rift ondersteunen.
Andere dingen om naar uit te kijken: scheepswrakken, schatzoek- en fotografeermissies, jagen op haaien en de mogelijkheid om met spelers van over de hele wereld door dezelfde virtuele oceanen te zwemmen.
Als de campagne niet slaagt, komt de game pas veel later, of misschien wel helemaal nooit.

virtuele woonwijk met veertig woningen. Je kunt elk huis binnenlopen, en wordt dan verwelkomd door een 3D-personage. Heel speels allemaal, met personages die je ook in games als Half-Life zou kunnen tegenkomen. Maar dan zonder gun."

De hele oceaan

World of Diving moet Vertigo's terugkeer naar de entertainmenthoek worden. En de jongens zijn ambitieus. Tristan: "Ik zei, als we dan toch een duikspel gaan maken, dan kunnen we misschien proberen om de hele oceaan erin te stoppen." Om dat voor elkaar te krijgen experimenteerde Vertigo met procedural generation, waarbij de computer op basis van ingevoerde gegevens hele gebieden vult. "Natuurlijk levert dat in eerste instantie vooral erg saaie gebieden op, maar we zijn al begonnen met het gedetailleerd uitwerken van sommige omgevingen. En als het spel aanslaat, worden dat er steeds meer. We willen sowieso de community een belangrijke rol geven; die mogen bijvoorbeeld bepalen in welke gebieden ze het liefst naar vissen en schatten willen speuren. We krijgen nu al veel toffe suggesties waar we ook echt wat mee kunnen."


Tristan (rechts op de foto): "We zijn misschien een kleine studio, maar we willen wél mooie 3D-werelden maken."

3D-kutgame

Natuurlijk wil ik World of Diving zelf ook even proberen. Helaas is de Oculus Rift op 't moment van mijn bezoek niet aanwezig, die staat op een beurs om een of andere serieuze 3D-kutgame voor het bedrijfsleven te demonstreren.
Als de teleurstelling is verbeten en ik de game via zo'n stom plat computerscherm tot mij neem, moet ik toch constateren dat World of Diving veelbelovend oogt. Het water is zo blauw en helder dat ik erin zou willen duiken. Als Richard een grot in zwemt, verbaas ik me over de details en de prachtige belichting van de flares die her en der liggen. Het is Vertigo duidelijk wel toevertrouwd, dat bouwen van 3D-werelden. Als ik later te horen krijg dat Richard nog als 3D-artist bij Guerrilla aan de eerste Killzone heeft gewerkt, verbaast dat me niets.

150.000 dollar

Helaas is het op moment van schrijven nog maar de vraag of Vertigo de plannen voor World of Diving ooit helemaal zal kunnen verwezenlijken. Richard en Tristan denken zo'n 150.000 dollar nodig te hebben om de eerste versie van hun duikspel te kunnen voltooien. Ze hebben 75.000 dollar eigen geld. Voor de andere 75.000 dollar zijn ze een crowdfundingcampagne op Indiegogo gestart, maar die dreigt in het water te vallen.
"Achteraf gezien hadden we het spel beter op Kickstarter kunnen zetten", stelt Tristan vast. "Daarmee trek je veel meer aandacht. Op Indiegogo stegen we in drie dagen van pagina 194 naar de voorpagina. Maar daar staan we nu al weken, en dat levert helemaal geen extra traffic op. De mensen die het spel kopen, komen vanuit onze eigen community, of via de websites die we zelf hebben aangeschreven."

Trucjes

Ik spreek mijn verbazing uit over het feit dat voor zo'n interessant project geen 75.000 dollar verzameld kan worden. En over het feit dat Vertigo zo'n ambitieuze game überhaupt voor zo'n relatief klein bedrag kan maken.
"We werken heel efficiënt," legt Richard uit. "We zitten hier niet met vierhonderd maar met twaalf mensen, en dan leer je wel wat trucjes te gebruiken. Als we bijvoorbeeld een keer een dennenboom hebben gemaakt voor een serious game, dan gebruiken we die later gerust om in een entertainmentgame een heel dennenbos te maken. En die tunnel waar ik net doorheen zwom in World of Diving komt gewoon uit Adam's Venture, maar dan gevuld met water en een beetje opgeleukt met die flares."
Richard zoekt op het scherm naast dat van World of Diving de tunnel uit Adam's Venture erbij, zodat ik kan zien dat de tunnels gelijk zijn. Het is nauwelijks te zien.
Zwijgend kijk ik nog even naar de vissen die door de tunnel zwemmen. En opeens word ik een beetje droevig, als ik bedenk dat dit spel er misschien nooit gaat komen. Ik stel dé vraag.
"Wat we gaan doen als de campagne faalt? Hard huilen." ✖


Als de animators bij Vertigo even niet meer weten hoe een watermassa precies rimpelt, hoeven ze maar uit het raam te kijken.


Richard is een fervent duiker. Hier zie je hem tijdens het beoefenen van zijn hobby, naast een behoorlijk episch Jezusbeeld.

FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN

De eerste release van Final Fantasy XIV drie jaar geleden was een complete mislukking, maar Square Enix gaat het nog een keer proberen met FFXIV: A Realm Reborn. Florian duikt er opnieuw in en bekijkt of Square nu wél met een complete MMO op de proppen gaat komen.

FIRST LOOK | PS4 | PS3 | PC

FFXIV kwam bijna drie jaar geleden al uit voor PC, maar bleek achteraf nog helemaal niet klaar voor release. Er zat totaal geen structuur in de MMO, de game zat vol bugs en glitches, had een crappy interface en een slecht uitgewerkte in-game economy, maar het was vooral ontzettend onduidelijk wat je doel nou precies was.
De hoge piefen bij Square hebben de game na release nog een jaar laten doormodderen, maar het spel uiteindelijk toch teruggetrokken en beterschap beloofd.
We zijn nu twee jaar verder en ik kan je melden dat Square de boel inderdaad flink heeft aangepast.

Doelloos

Het grootste probleem bij de eerste versie van FFXIV was vooral dat je midden in de wereld werd gedropt, maar totaal geen aanwijzingen kreeg over wat je moest doen. Het idee hierachter was gamers te dwingen contact te maken met andere spelers, maar het resulteerde in doelloos rondlopen op zoek naar een missie of quest. Daarnaast heeft een MMO altijd verschrikkelijk veel opties en het ontbreken van elke vorm van een tutorial hielp dus ook niet echt mee.
Dat is in deze re-release gelukkig heel anders!
FFXIV: A Realm Reborn begint met een prachtig CGI-filmpje, precies zoals we dat gewend zijn van de serie. De game speelt zich af in Eorzea en in het filmpje wordt uitgelegd dat het Garlean Empire wel oren heeft naar de crystal resources van deze planeet.
Het Garlean Empire is een leger aan het bouwen om een oorlog te beginnen, en om zich te beschermen tegen de aanval sticht Eorzea de Grand Companies, een gigantische military outpost die is onderverdeeld in drie staten.
Als speler kies je één van de staten, en daarmee je hometown, en dan rest nog het maken van je character. Daar kunnen we heel kort over zijn; de editor is prima in orde met een shitload aan opties en rassen, zodat iedereen wel iets kan maken waar hij de komende maanden tegenaan wil kijken.

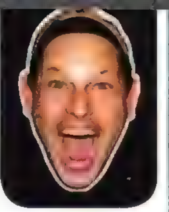


> "IK ZAG EEN GAST BINNEN TIEN SECONDEN WISSELEN VAN EEN COMPLEET UITGEDOSTE TANK NAAR EEN FULL-ON BLACK MAGE."



Overweldigend

Zodra je een character hebt gemaakt, word je gedropt in je hometown waar een NPC je meteen aanspreekt en uitleg geeft over de besturing van de game. Dan word je naar de andere kant van de area gestuurd, zodat je de map leert lezen. Vervolgens krijg je je eerste eenvoudige quest (iets ophalen en ergens anders afleveren) die je kennis laat maken met de manier waarop je met items kunt omgaan. Daarna krijg je een eerste training door wat super easy vijanden te verslaan, waardoor je het vechtsysteem leert kennen.
De eerste twee uur kun je dan ook het best omschrijven als een mega tutorial, waarin de game ervoor zorgt dat je de basics goed onder de knie krijgt. Het voelt allemaal wat langdradig aan, maar we hebben het hier wel over een game die je potentieel honderden uren gaat spelen, dus een goede inleiding is dan echt geen overbodige luxe. De hoeveelheid info is af en toe nog steeds overweldigend, maar als je na ongeveer twee uur wordt losgelaten, weet je tenminste al een beetje hoe de MMO in elkaar zit.
Het begin is een beetje suf, maar zodra de poorten van je





stad opengaan en je de reusachtige wereld intrekt, maakt de game best wel effe indruk. De gebieden zijn groot en gedetailleerd en ondanks dat het een MMO is, ziet alles er goed uit, ook op de PS3.
De stadsdelen zijn loaded met shops en sidequests en het uitgestrekte outdoors nodigt uit om ontdekt te worden. Een dikke pluim voor het design van deze game dat een flinke verbetering is ten opzichte van de originele release.

Vrijheid

In FFXIV: A Realm Reborn zit je character niet vast aan een bepaalde class. Het wapen dat je in je hand houdt, bepaalt wat je op dat moment bent. Je kunt er dus voor kiezen om te beginnen als Warrior, maar als je later besluit om White Mage te worden, is dat slechts een kwestie van het wisselen van een zwaard naar een staf.
Elke class heeft een level, dus je begint altijd weer opnieuw na het wisselen van class, maar dit zorgt er wel voor dat iedereen op elk moment complete vrijheid heeft over de skills van z'n character. Zo zag ik een gast in m'n party binnen tien seconden wisselen van een compleet uitgedoste Tank naar een full-on Black Mage, en ja, dat maakt indruk.

Experience

Tijdens het levelen van je class verdien je hier en daar wat extra speciale punten die je vrijelijk kunt spenderen aan je character. Hiermee kan je bijvoorbeeld je strength verhogen, maar ook je vitality, defence en meer van dat soort stats. Zo kun je je character toch een beetje customizen naar je speelstijl. Deze punten houdt je character sowieso, ongeacht je class.
Experience verdien je door het uitvoeren van sidequests en de story missies, maar uiteraard ook door het verslaan van vijanden. Je selecteert een vijand en zodra je dichtbij genoeg bent, begint je character met auto-attack. Tussendoor kan je speciale aanvallen selecteren die zijn gekoppeld aan een timer en Technique Points (TP). Deze speciale aanvallen kosten tijd om te herladen, afhankelijk van de kracht van de aanval. Elke aanval kost ook wat TP, waardoor je vooral later in de game af en toe goed moet timen en nadenken over wanneer je welke aanval inzet.



Switch

De special moves unlocken automatisch als je class level omhoog gaat en worden automatisch geplaatst onder de vier PlayStation knoppen en de D-pad. Je moet hiervoor wel R2 of L2 indrukken, waardoor je aan elke schouderknop meteen acht aanvallen kunt plaatsen. Dat werkt erg lekker en ook de rest, zoals emotes en info, hoef je niet meer uit saaie menu's te halen.
Met R1 switch je tussen alle mogelijkheden en uiteraard kun je de hele boel naar eigen voorkeur instellen. Een verdomd goede oplossing voor het ontbreken van een muis, toetsenbord en macro's.

Onderweg

De MMO van Square speelt in deze versie wél lekker weg en is vooral ook leuk om te spelen. Het levelen van je character en je classes is heerlijk verslavend en dat wil je uiteindelijk ook van een MMO.



weetje • weetje

Je kunt je character en savedata van de PS3-versie gebruiken op de PS4. Je begint nu alvast op de PS3 en gaat begin volgend jaar dus gewoon verder op de PS4!

Belangrijker is misschien nog wel de manier van samenwerken met andere online spelers. In de eerste vijftien uur is dat echter nog niet nodig, dus heel veel kan ik daar nog niet over vertellen. De keren dat ik wel een party vormde, was de ervaring over het algemeen goed, maar af en toe wat chaotisch, helemaal als je met z'n allen op één beest staat te hakken op één vierkante meter. De framerate vond dat ook niet leuk trouwens.
Ook zijn de bugs zeker nog niet verdwenen en loopt de game niet altijd even soepel, maar Square Enix heeft nog een aantal weken om de game strak te krijgen. Of de Japanners het kunstje nu wel gaan flikken met FFXIV is nog effe afwachten, maar ze zijn in ieder geval lekker onderweg!





THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

XCOM is dood, leve The Bureau: XCOM Declassified! De tactische XCOM-shooter heeft een behoorlijke restyle gehad van de makers. Of het tussentijdse resultaat ons kon bekoren, lees je in onderstaande door Jan in vertrouwen aan ons gegeven informatie.

Supporters van FC Volendam gaan inmiddels compleet uit hun dak als ze een spandoek voor Go Ahead Eagles zien.

"Blasfemie!" "Heiligschennis!" "Verwerpelijk!" "Niet genoeg XCOM!"
Zomaar wat reacties van XCOM-fans na het zien van de eerste demo's van de nieuwe XCOM enkele jaren geleden. De game, in de maak bij 2K Marin, heeft dan ook een lastige ontwikkelfase achter de rug met veel aanpassingen en uitstel.
Als bliksemafleider werd begin 2012 XCOM: Enemy Unknown gepresenteerd, een tactische topdown game die veel meer overeenkomsten kende met het originele spel van weleer. De game werd eind 2012 dan ook overladen met lof en voor Wouter en mij was het zelfs een van dé games van 't afgelopen jaar.
Ik had XCOM (de shooter die tot zoveel negatieve reacties leidde) eerlijk gezegd al helemaal niet meer in m'n systeem zitten, toen het spel recent toch weer opdook. Maar wel behoorlijk anders dan de eerste keer dat ik de game zag...

Dreigende aliens

Laat ik beginnen met het schetsen van het achtergrondverhaal. We schrijven eind jaren vijftig / begin jaren zestig in Amerika en de angst voor de Russen (het Rode Gevaar!) bepaalt voor een groot deel de politieke agenda. Om de ongetwijfeld snode plannen van de communisten voor te zijn, wordt The Bureau opgericht, een geheime organisatie met nog geheimere agenten.
Wanneer blijkt dat Amerika wordt geteisterd door ontvoeringen en aanvallen, wordt in eerste instantie gedacht dat dit het werk van de Russen is. Al snel blijkt echter dat het om een buitenaardse invasie gaat waarvoor de XCOM-organisatie in het leven wordt geroepen. Ook deze organisatie blijft uiterst geheim, aangezien Amerika haar zwakte niet kan tonen aan de rest van de wereld en Rusland in het bijzonder.

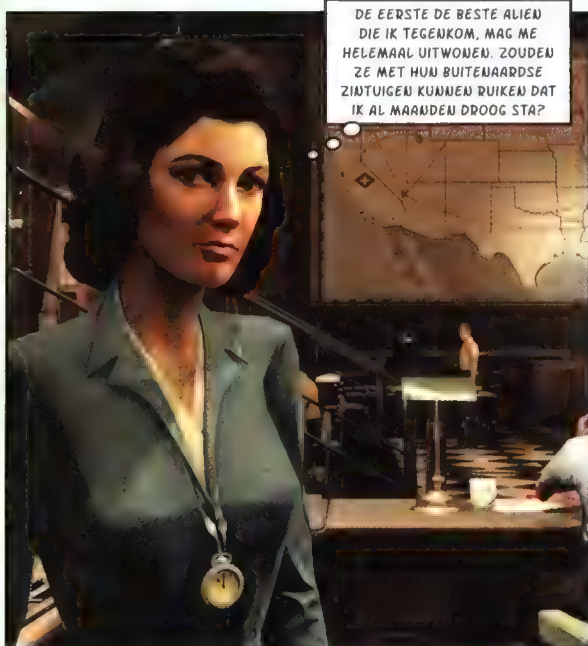
Focus op gevecht

2K Marin heeft geluisterd naar de kritiek en het spel meer XCOM gemaakt. De game is om te beginnen niet langer voorzien van een first-person view maar kent nu een third-person camera. Hierdoor zie je hoofdrolspeler William Carter en zijn crew vol in beeld en dat is zeker geen straf. De rechte kaaklijn van Carter en de Mad Men kledij en kapsels doen het goed, maar het zijn vooral de provisorisch futuristische wapens die de show stelen.
Je kunt alle wapens van de aliens oppakken maar nog belangrijker is je speciale gauntlet. Hiermee roep je als het ware een menu op waarmee je je manschappen aanstuurt en beiden (het zijn er altijd twee) kan verplaatsen en een actievolle taak kan meegeven. Zo'n taak bestaat meestal uit het plaatsen van een turret, het richten op een specifieke vijand of het een speciale power toepassen (zoals een soort Force Push die een groep vijanden ineens naar achteren duwt, of een taunt die vijanden weglokt van hun cover en sitting ducks van ze maakt).

weetje • weetje
Om de game een authentieke jaren '60 vibe mee te geven, is gebruik gemaakt van speciale kleurenfilters.

Let wel, de game kent geen turn-based model dus de actie gaat gewoon door. Toch vertraagt de game wel degelijk flink als je in je menu bezig bent. Te lang rondneuzen is dus niet aan te raden want de aliens schieten met scherp.
Het deed me denken aan een mix tussen Brothers in Arms en de latere Mass Effect delen, maar dan wel helemaal in een XCOM-jasje.







Tactiek

De missie die ik mocht spelen, speelde zich af in New Mexico waar ik samen met m'n team een verdwenen agent moest zien te vinden.
In het dorpje waar hij voor het laatst gespot is, is de pleuris goed uitgebroken. Auto's staan nog na te smeulen, winkels zijn geplunderd en de mensen lopen rond alsof ze onder hypnose zijn terwijl er een smerig, zwart goedje uit hun ogen sijpelt.
Alle bewoners blijken onder invloed van de aliens, en het duurt dan ook niet lang voor de eerste confrontatie met het buitenaardse gespuis een feit is. Direct merkte ik dat het spel geen shooter is maar een tactische game. Ja, je gebruikt wapens en knalt op vijanden met een keur aan schietgerei, maar veel belangrijker is de positie waar je jezelf en je manschappen neerzet, wat voor speciale skills je op welk moment inzet, dat je goed gebruik maakt van cover en snel anticipeert op de acties van de vijand. Voortdurend verplaatsen (én flanken) is erg belangrijk evenals het uitschakelen van alien pods aangezien er anders steeds reinforcements blijven komen.

"In alles is het DNA van XCOM te herkennen."

Dood is permanent

Leuk is dat je weliswaar voor je een missie begint twee teamleden kiest, maar deze halverwege nog kunt inwisselen voor andere wapenbroeders. Dat is niet per se aan te raden aangezien je sidekicks ervaring opbouwen en daarmee punten scoren waarmee je vaardigheden uit een skilltree vrijspeelt. Daarbij kent de game een permadeath-systeem. Je teamleden kunnen gehealed worden na een treffer, maar wacht je daar te lang mee, dan sterven ze en krijg je die agenten nooit meer terug. En als je net vijftien uur met die virtuele én gelevelde vrienden hebt opgetrokken, ben je behoorlijk zuur als je zo'n veteraan als sidekick verliest.
De twee agenten die je meeneemt op missie vallen uiteen in de klassen engineer, support, commando (tank), en recon (sniper). Carter zelf heeft als speciale skill de mogelijkheid zichzelf en crew-leden in z'n directe omgeving te healen en vijanden tijdelijk in de lucht te laten zweven. Hoe verder je komt, hoe beter jij en je team worden en ook de wapens worden langzaam sterker en beter.

Keuzes

Onderzoek en keuzes spelen ook nog steeds een grote rol. Zo zul je meerdere gesprekken hebben met personages en afhankelijk van je vragen, antwoorden en beslissingen, kan het verhaal een andere wending krijgen. Sterker, de game kent meerdere einden en daar heb je dus zelf best wat invloed op.
Daarnaast dien je aliens, hun wapens en dode mensen te onderzoeken. Het levert intel op en nieuwe gadgets waar je mee mag stoeien.
Via een wereldkaart kun je kiezen welke missie je wil spelen en zien hoe groot het panieklevel in de verschillende steden is. Ook hier geldt: kies je voor de ene optie dan kan dat de keer daarop een andere missie opleveren.
Wat gelukkig niet verandert, is de setting. Huizen, inrichting, kleding, auto's, gebouwen... alles ademt de sfeer van de vroege jaren zestig. Het is soms net alsof je naar een aflevering van Mad Men zit te kijken, alleen aangevuld met rare Ghost Buster wapens. Nog belangrijker: in alles is het DNA van XCOM te herkennen. Het spel is meer richting XCOM: Enemy Unknown gekropen zonder haar eigen smoelwerk te verliezen. En het allermooiste: de game ligt volgende maand al in de winkels! Daar verandert zelfs geen buitenaardse dreiging nog wat aan! ★





VERWACHTING ***JAN:***
De aanpassingen van The Bureau pakken goed uit. De game ademt veel meer XCOM maar tegelijkertijd valt er voor de actiegerichte gamer die niet vies is van een vleugje strategie en tactiek, ook veel meer te halen. Een win-winsituatie.

+ Meer XCOM.
+ Jaren zestig sfeer.
+ Veel vrijheid en tactiek.
- Technisch niet de mooiste game.

TACTICAL SHOOTER
2K MARIN / 2K GAMES
20 AUGUSTUS 2013

WIN DE ULTIEME GAMEROOM

Wil je kans maken op de vetste prijs uit de 20-jarige historie van de PU? Doe dan mee aan onze PU-Poster Prijsvraag. Alle info over deze mega-actie vind je op: **pu.nl/20**.

















5

'DE SCHATKAMER'

1. Televisie: Toshiba
2. Xbox 360, PlayStation 3 & een Wii U
3. Een XP510 Gaming Headset van Turtle Beach
4. Games ter waarde van € 500,- van Game Mania
5. Meubels van Woonexpress
6. Een Game PC van Alienware









DRIVECLUB



Helemaal bovenop een berg rij je automatisch topsnelheid.

Na een korte cursus van Jan bluftte Florian zich op de E3 zonder problemen naar binnen bij Sony. Als een kwispelend hondje liep hij behind closed doors rond, en petrol head als hij is, kwijlde hij als eerste over Driveclub voor de PS4!

Normaal gesproken zou je een Gran Turismo game verwachten bij de reveal van een nieuwe PlayStation console, maar GT6 komt gewoon nog voor de PlayStation 3 uit.

In plaats daarvan kunnen de liefhebbers van racegames op de next-gen aan de slag met Driveclub gemaakt door Evolution Studios. Die studio kennen we nog van de Motor-Storm games; het zijn dus geen n00bs als het om racing action gaat. Toch wordt Driveclub wel een heel ander soort game dan we van de mannen van Evolution gewend zijn.

> "Een geweldige racegame om de launch van de PS4 kracht bij te zetten."

Clubs

Driveclub heeft een beetje dezelfde feel als Forza; het is niet zo realistisch als Gran Turismo, maar een arcade racer als Need for Speed mag je de game ook niet noemen. De physics komen zeker in de buurt van GT, maar het is allemaal een stuk vergeeflijker.

De feature die Driveclub onderscheidt van andere racegames is het sociale aspect. Het draait in Driveclub namelijk om... uuuh... clubs! Die clubs zijn vergelijkbaar met clans uit shooters. Met je vrienden vorm je een groep en zo kan je andere teams en racers uitdagen. Bepaalde races moet je met je hele team doen, maar een hoop kunnen individueel gespeeld worden. Iedereen in je club zal daarmee profiteren van de races die een bepaald



Ze hebben dit type Audi R8 genoemd, omdat ie zo ontzettend hard gaat; je rijdt altijd R8ter...

clublid heeft gereden, zelfs als je niet hebt meegeraced of helemaal niet online bent! Buiten je eigen XP verdien je tijdens een race dus ook een percentage van de rest van je teammates en andersom.

Eeuwige roem

Het is in Driveclub uiteraard nog steeds zaak dat je als eerste over de finish komt, maar tijdens de race krijg je ook andere mogelijkheden om XP en eeuwige roem te verdienen.

Je krijgt tijdens het rijden opdrachten als: de perfecte lijn aanhouden in de bocht, de langste drift maken, zo hard mogelijk langs een flitspaal rijden, de snelste rondetijd neerzetten en nog veel meer.

Je krijgt direct ingame de uitslag van je opdracht en je hoort of je tegenstanders het al dan niet beter dan jij hebben gedaan. Een fantastische feature en vooral ontzettend verslavend. Behind closed doors vond er al een flinke strijd plaats!

Vangrail

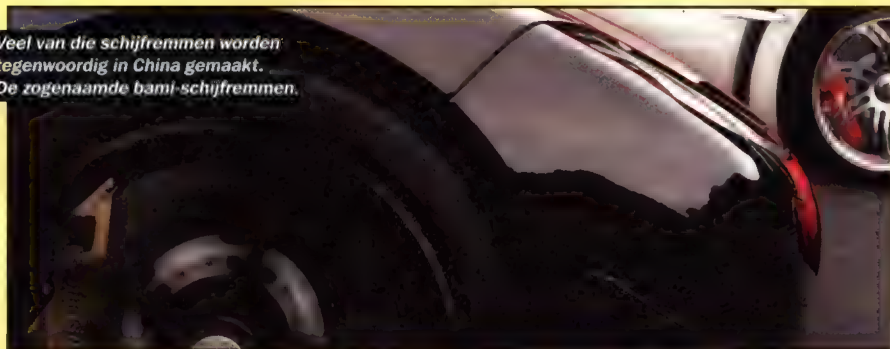
Grafisch ziet de game er prima uit, maar zo wereldschokkend als Forza 5 is het niet. Wel is het level van detail naar een enorm hoog niveau getild. De inside view is één op één overgenomen uit echte auto's en de metertjes in het dashboard werken echt.

Het schadesysteem ziet er prachtig uit en de omgevingen gaan voor het eerst in dit soort racegames kapot. Als je op topsnelheid tegen de vangrail klapt, zit er ook echt een vette deuk of zelfs scheur in de vangrail! Het zijn details, maar wel details die we nog niet eerder hebben gezien in dit soort spellen. Combineer dat alles met de vette multiplayer features en je hebt hoogstwaarschijnlijk een geweldige racegame om de launch van de PS4 kracht bij te zetten. ★



weetje • weetje

Alle PlayStation Plus members krijgen gratis de Driveclub: PS Plus Edition. Het is niet de volledige game, maar een soort Prologue editie. Jawel, vergelijkbaar met Gran Turismo!



Veel van die schijfremmen worden tegenwoordig in China gemaakt. De zogenaamde bami-schijfremmen.



VERWACHTING FLORIAN:
Als Evolution Studios de kwaliteit van de E3 demo kan aanhouden en misschien de graphics nog iets strakker weet te krijgen, hebben PS4-bezitters straks bij launch een meesterlijke racegame voorhanden.

- \+ Social en multiplayer features goed uitgewerkt.
- \+ Dashboard van de auto's.
- \+ PS Plus Edition gratis voor members.
- \- Grafisch niet zo mooi als andere next-gen racegames.

RACEGAME
EVOLUTION STUDIOS / SCE
NOVEMBER 2013

NEED FOR SPEED RIVALS



De afgelopen E3 werd er flink gas gegeven in het racegenre: Gran Turismo 6, The Crew, Driveclub en Forza Motorsport 5 scheurden in noodvaart voorbij. Gelukkig zag Jan de nieuwe Need for Speed: Rivals ook nog voorbij sjezen.

Er was even paniek toen Criterion Games uit Engeland aangaf voorlopig effe klaar te zijn met het racegenre. Momenteel werken de Britten aan een nieuwe IP en dat wordt naar eigen zeggen 'iets compleet anders'. Voorlopig geen Burnout en Need for Speed meer dus van deze racekoningen.
Het Zweedse Ghost Games nam het stokje echter graag over en wat blijkt; deze nieuwe studio heeft nogal wat ex-Criterion werknemers in de gelederen. Hun eerste proeve van bekwaamheid plankgast dit najaar naar ons toe met Need for Speed: Rivals, een game die het beste van NfS en Burnout in zich wil verenigen.

Money in the bank

De leukste NfS-games vind ik de Hot Pursuit titels. Achtervolgd worden door een compleet politieapparaat met loeiende sirenes, spiketraps ontwijkend en politiehelikopters voorblijvend biedt wat mij betreft tijdloos vermaak. Maar misschien is 't nog wel leuker om zelf de cop te spelen en snelheidsduivels klem te rijden en te beboeten, en laat dat nu het kloppende hart van de Rivals-gameplay zijn.
In een zes tegen zes race zijn er twee kampen: roekeloos racende patsers in sportbakken versus wetsdienaren die de snelheidsovertreders een halt toe moeten roepen.
Voor de eerste groep geldt: race met en tegen elkaar en scoor punten. Drift, stunt, neem risico's en win, en je multiplier gaat omhoog. Combineer dit alles en je punten stapelen zich op.
Ook kun je tijdens races door een hek of blokkade beuken (zoals mij meermaals per ongeluk gebeurde) en zo ineens een shortcut ontdekken, waar je dan ook weer punten mee verdient.
Die punten zijn nodig om zaken vrij te spelen, maar de twist zit 'm in het feit dat je de punten wel eerst veilig naar een safehouse moet rijden om te banken. Word je ondertussen gepakt door de cops, dan ben je alles kwijt.

(Te) groot?

Qua besturing voelt Rivals als de vorige NfS/ Burnout games, en ook de upgrades, boosts en drifts voelen vertrouwd.
Wel nieuw is de vervaging tussen single- en multiplayer. Je kunt in je eentje tegen NPC's racen maar een andere 'indroppende' speler kan opeens een politiewagen overnemen. Daar merk je nagenoeg niks van.
De speelsessie tijdens de E3 toonde verder heerlijke tracks, gelikte bolides en next-gen horsepower. Rivals draait op de bejubelde Frostbite 3 engine van DICE en dat is te zien.
Minder tof vond ik het feit dat de map/track die ik speelde eigenlijk te groot was. Het duurde soms wel meer dan een minuut voordat ik een mederacer of cop in mijn achteruitkijkspiegel zag, en dat kan in een mode die juist draait om helse achtervolgingen en elkaar te slim af zijn toch niet de bedoeling wezen. Wellicht dat EA het dubbele aantal spelers moet toelaten in deze mode: twaalf tegen twaalf, dan wordt het pas echt complete chaos! ★

NEED FOR SMARTGLASS

NfS: Rivals ondersteunt SmartGlass. Dat betekent dat je als speler met je iPad in kan breken in een gamesessie (op de console) van een vriend en die dwars kan zitten door bijvoorbeeld politiehelikopters zijn kant op te sturen of wegen te markeren waar cops wegversperringen moeten neerzetten. Het kon wel eens dé plaag-app van het jaar worden.


Ik heb altijd de neiging om terug te zwaaien als ik zo'n zwaailicht zie.

"Heerlijke tracks, gelikte bolides en next-gen horsepower."


In Amerika zie je cops altijd donuts eten. En om die vette donuts een beetje te compenseren doen ze geen suiker maar pursuitjes in hun koffie.


Dat is precies mijn auto! Uuuh... nou ja, de velgen lijken best wel een beetje.



VERWACHTING JAN:
Boef versus politie... het is altijd al een van de leukste elementen van de NfS franchise geweest. Roer daar de rauwheid van Burnout doorheen plus NPC's die zomaar spelers van vlees en bloed kunnen zijn, en je krijgt een racegame van de bovenste plank.

+ Cop versus racer.
+ Punten banken.
+ Lijn tussen singleplayer en multiplayer vervaagt.
- Maps wat leeg/ (te?) groot.

RACEGAME
GHOST GAMES / CRITERION GAMES / EA
Q4 2013

BELOW



Bijna weggestopt achterin de Xbox One booth van Microsoft, zag Jan de afgelopen E3 een nieuw pareltje van de makers van Sword & Sworcery. Het sfeervolle Below stal direct zijn hart.



Subtiel is het ontwerp van de nieuwe Xbox zichtbaar in deze rotsformatie met de naam One-gedrocht.

Below is een beetje een vreemde eend in de Xbox One-bijt. Iedereen snapt dat je voor het afspelen van de relatief simpel ogende game van de kleine studio Capybara Games helemaal geen next-gen machine van vijfhonderd euro nodig hebt. Met een beetje moeite kan zelfs een PS2 de graphics van deze avonturengame nog tot leven wekken. Below voor de Xbox One is dan ook deels symboolpolitiek van een bedrijf dat wil zeggen: "Kijk eens, wij weten heus wel dat indies ook toffe games kunnen maken, en wij steunen dat, want wij zijn hip!" Tactiek, politiek of gewoon een oprechte interesse in bijzondere titels... het zal mij worst wezen. Veel belangrijker is dat Below qua vormgeving, sfeer en gameplay voortborduurt op het fantastische Superbrothers: Sword & Sworcery EP, en dat is dus per definitie goed nieuws.

Geen uitleg

Below is een oogstrelende ode aan de action roguelike, een sub-genre van de RPG die veelal draait om pittige actie, random gegenereerde omgevingen en exploratie.
Net als in Sword & Sworcery, word je zonder uitleg in de spelwereld gedropt en mag je zelf uitvissen wat je moet doen. Er is geen tutorial, geen begeleidend handje, geen tekst en geen plaats voor oefening. Het combatsysteem moet je zelf uitdokteren en dat je misschien eerst dertig keer afgaat voor je door hebt wat je moet doen, is onderdeel van de spelervaring. Zo verken je niet alleen de spelwereld maar tevens het DNA van de game zelf.
De game is ook streng op het gebied van wapenselectie: je kunt maar twee wapens of één wapen en een schild met je meedragen, en het is aan jou om te bepalen welke uitrustingcombinatie je kiest als je een kerker/ruine/grot/kasteel binnengaat.
Je zult overigens lang met je gekozen wapens moeten doen, want Below is allesbehalve een loot-heaven.

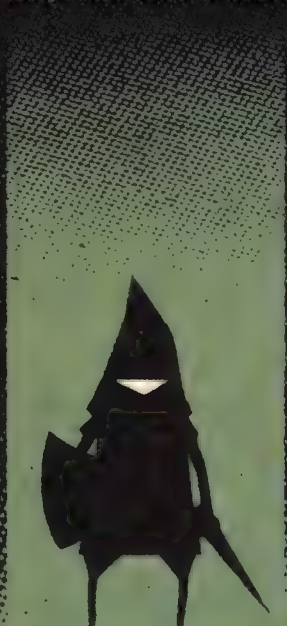


JIM GUTHRIE

iOS-game Superbrothers: Sword & Sworcery EP viel destijds op door zijn minimalistische gameplay en old skool vormgeving, maar wist vooral door de sprookjesachtige sfeer een diepe indruk achter te laten. Die sfeer werd voor een groot deel bepaald door de muziek van de Canadese singer-songwriter Jim Guthrie die ook verantwoordelijk is voor de sound van Below.



Ze hadden die game beter Below-res kunnen noemen...



Sprookjesachtig

Genoemde manier van spelen is natuurlijk niet gericht op een breed publiek, en hetzelfde geldt voor de minimalistische maar oh zo fraaie vormgeving. De handgetekende, low-bit afbeeldingen weten echter met minimale middelen een maximaal effect te bereiken. Bekijk de trailer van Below en je ziet keer op keer iets nieuws. Het spel met licht en donker, het consistente grijs-blauw-groene kleurenpalet, de lenie-mienie animaties... het mist zijn uitwerking niet.
Het is dan ook des te knapper dat de wereld van Below random gegenereerd wordt en er toch zo mooi, prikkelend en sprookjesachtig uit blijft zien. Duivelskunstenaars zijn het, die gasten van Capybara! ★

> **"Bekijk de trailer van Below en je ziet keer op keer iets nieuws."**

weetje • weetje

De makers hebben zich voor Below naar eigen zeggen laten inspireren door het combatsysteem van Zelda: The Wind Waker.



VERWACHTING JAN:
Below wordt geen game waarvoor mensen massaal een Xbox One in huis gaan halen, terwijl het nu juist een game is waarvoor je dat eigenlijk wèl zou moeten doen.

- \+ Vormgeving.
- \+ Sfeer.
- \+ Muziek.
- \- Makers stellen dat de game geen 'echt' verhaal heeft.

RPG
CAPYBARA GAMES / MICROSOFT
N.N.B.

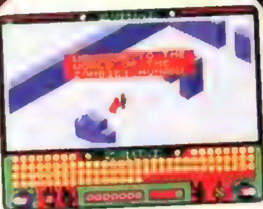
OP ZOEK NAAR DE ZIEL VAN DE ZOMBIE

ZOMBIES IN VIDEOGAMES

JAGERS OP HERSENEN EN VERS VLEES

SINDS ZE MIDDEN JAREN NEGENTIG DOOR RESIDENT EVIL EEN BEETJE POPULAIR WERDEN, ZIJN ZOMBIES NIET MEER UIT ONZE SPELLEN WEG TE SLAAN. OF TE HAKKEN. OF TE SCHIETEN. JURJEN ZOCHT NAAR DE REDENEN VOOR DE POPULARITEIT VAN ZOMBIES, EN BELANDDE IN DE AFGROND VAN ZIJN EIGEN ZIEL.

VAN ZOMBIE ZOMBIE TOT DEAD STATE



Zombie Zombie (1984)
'The Adventure begins...' is de historische openingszin van dit simpele ZX Spectrum-spel. Hierin moet je een zombie meelokken naar een zelfgebouwd trapje, over een afgrond springen, en kijken hoe de zombie in de afgrond stort. De reputatie van de zombie als hersenloze achtervolger is gevestigd.



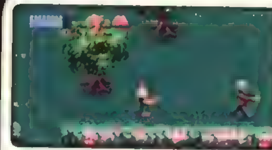
Ghosts 'n Goblins (1985)
De eerste goed herkenbare ondoden zaten in Ghosts 'n Goblins. Meteen in het eerste level komen ze al uit de grond gekropen om het de dappere Sir Arthur moeilijk te maken. Het bewegingspatroon van de zombies is typerend voor hun soort: immer gerade aus.



Zombi (1986)
Geïnspireerd door de film Dawn of the Dead, introduceerde dit eerstepersoons wijs-en-schiet-avontuur veel elementen die we later nog vaak in zombiegames zullen tegenkomen. Zoals de setting in een winkelcentrum en de eis om de zombies met headshots te killen. In 2012 kreeg dit spel van Ubisoft een vervolg met ZombiU.



Zombie Nation (1990)
Wanneer de meteoor Darc Seed neerstort in de Nevada-woestijn gaat dit gepaard met magnetische stralen die alle Amerikanen in zombies veranderen. Met een vliegend en schietend samuraihoofd moet je dit kwaad bestrijden. Inderdaad, we hebben het hier over een Japans product.



Zombies Ate My Neighbors (1993)
Nog steeds dikke fun in de tweespelerstand, dit 16-bits culthitje dat het zombiefenomeen mengde met humor, kleurrijke alledaagse omgevingen en uitdagende ren-en-schiet-actie. Het spel liep zelfs vooruit op Dead Rising en Dead Island met de mogelijkheid huis-tuin-en-keukengereedschap als wapens tegen je ondode belagers te gebruiken.





ZO WORD JE EEN ZOMBIE!



STEL, JE WIL NA JE DOOD NOG WEL EEN TIJDJE VERDER LEVEN, EN HET LIJKT JE SOWIESO WEL COOL OM EEN ZOMBIE TE WORDEN. HOE PAK JE DAT AAN? WE WETEN HET ZELF OOK NOG NIET HELEMAAL, MAAR HEBBEN WEL DRIE TIPS VOOR JE!

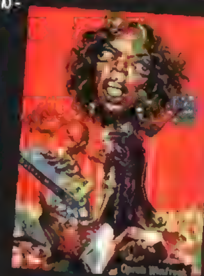
VERHUIS NAAR TSJERNOBYL!

HET ULTIEME APOCALYPTISCHE LANDSCHAP VIND JE IN TSJERNOBYL, DAT OEKRAÏENSE PLAATSJE WAAR IN 1986 EEN KERNRAMP PLAATSVOND. IN DE DOOR DE NATUUR OVERWOEKERDE HUIZEN EN GEBOUWEN SCHIJNEN HEEL WAT GEMUTEERDE BEESTEN TE LEVEN. PROBEER JE DOOR ZOVEEL MOGELIJK ERVAN TE LATEN BIJTEN. WE WETEN NIET HELEMAAL ZEKER OF JE DAAR EEN ZOMBIE VAN WORDT, MAAR AVONTUURLIJK WORDT HET ZEKER.

REIS NAAR HAÏTI!

GA OP VAKANTIE NAAR HAÏTI EN ZOEK EEN GEK OUD MANNETJE DAT BEDREVEN IS IN VODOU, DE HAÏTIAANSE VARIANT VAN HET IN WEST-AFRIKA ONTSTANE VOODOO. PIS DAT MANNETJE IN ZIJN ETEN, SPUUG HEM EEN PAAR KEER IN ZIJN GEZICHT, EN BLIJF DAN GRIJNZEND VOOR HEM STAAN MET BEIDE MIDDELVINGERS OPGESTOKEN. MET EEN BEETJE MAZZEL VERVLOEKT HIJ JE EN IS JE TOEKOMST ALS ZOMBIE GEGARANDEERD!

KIJK TALKSHOWS!



KOOP DE DVD-BOXEN VAN OPRAH, SPEUR NAAR IVO NIEHE OP YOUTUBE, EN VRAAG JE OMA OF JE HAAR VIER SEIZOENEN JERRY SPRINGER OP VHS MAG LENEN. BLIJF DIT ALLES GEDURENDE ZES JAAR BIJ HERHALING BEKIJKEN, EN EET ONDERTUSSEN ALLEEN MAAR MOSTERDZAAD. IN DE LOOP VAN HET ZESDE JAAR ZOU JE DAN ZO ONGEVEER WEL EEN ZOMBIE MOETEN ZIJN. EN ANDERS HEB JE TOCH MOOI EVEN EEN INTERESSANTE KIJK OP DE WERELD GEKREGEN!



Eigenlijk zijn alle vijanden in games zombies. Tenminste, zo gedragen ze zich. Hersenloos. Een beetje als mensen, maar dan nog dommer. Bewegend langs voorspelbare patronen, zonder respect voor hun eigen leven.
De aliens in Space Invaders - zo'n beetje de eerste gamevijanden ooit - kwamen al onvermoeibaar, langs een weinig ingenieuze route, jouw kant op. Dat ze op die manier heel



gemakkelijk konden worden afgeschoten, leek ze niet te deren.
De vijanden in Pac-Man waren zogenaamd intelligenter, omdat ze verschillende patronen volgden, maar echt slim kun je een spook dat zich zo makkelijk laat opvreten ook niet noemen. Zelfs eindbazen doen weinig anders dan je via voorspelbare patronen belagen.

Eigenlijk is het opmerkelijk dat het tot de game Zombie Zombie in 1984 heeft moeten duren voordat de eerste échte zombies in ons geliefde medium verschenen.

VREDELIEVENDE WEZENS

Wat zombies zo geschikt maakt voor videogames, is dat hun gedrag klopt met wat ze moeten voorstellen. Wanneer een vijand niet snapt waar je bent gebleven als je een deur achter je dichttrekt, zien we dat in videogames wel door de vingers. Maar eigenlijk is dat raar. Tenzij het een zombie betreft, die snappen dat gewoon niet.

Urenlang op dezelfde plek rondhangen en pas in beweging komen als jij hem nadert, van dat typische 'gamevijandgedrag', dat is voor een zombie ook doodnormaal. Ze lijken alleen maar te leven (min-of-meer) omdat ze je willen pakken. Als er geen mensen bestonden, zouden zombies eigenlijk de meest vredelievende wezens op aarde zijn. Je ziet ze nooit eens onderling ruziën. Zombies delen hun maaltijden gebroederlijk. Ze slaan de vliegen die om hun rottende koppen gonzen nog niet dood. Hippies zijn het, die zombies, totdat ze een mens





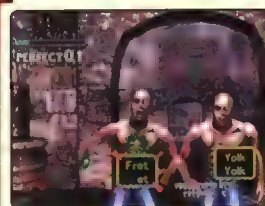
Corpse Killer (1994)
De rastaman die je jeep bestuurt, waarschuwt voor naderende zombies die eruitzien als je moeder met corpse paint. Deze filmbeelden worden afgewisseld met rijdende schiettentactie - waarin de zombies opeens ogen als bruine, gepixelde vogelverschrikkers. Bijna niet te spelen, deze shit, maar des te leuker om het eens op YouTube te bekijken.



Resident Evil (1996)
Dit meesterwerk van Shinji Mikami was niet het eerste horrorspel in 3D (die eer gaat naar Alone in the Dark), maar wel het eerste waarin zombies ook écht eng waren. Na de oerslechte begindialogen zit je misschien nog een beetje te gniffelen, maar dat is snel voorbij als de eerste zombie zijn rottende hoofd naar je omdraait. Het survival horrorgenre is geboren!



House of the Dead (1997)
Een van de weinige leuke lightgunspellen, wat vooral komt door het hoge tempo van de actie, de verrassende camerawendingen en het feit dat die zombiekoppen zo lekker zompig uit elkaar spatten. Helaas waren de ports naar Saturn en PC een stuk verrotter - in de negatieve zin des woords - dan de oorspronkelijke speelhalversie.



The Typing of the Dead (2000)
Pas op een zombie! Tik snel het woord dat bij hem staat, Yolk! En daar nog eentje! Typ het woord Fret! Haha, dat zal hem leren! Suf? Misschien. Maar het zal je verbazen hoe spannend deze veredelde typecursus (gebaseerd op House of the Dead 2) werkt. Al heeft dat de Dreamcast niet kunnen redden.



Stubbs the Zombie (2005)
Een van de weinige games waarin zombies geen vijanden zijn, maar je zelf een zombie bent én een groeiend zombieleger aanvoert. Dat je slachtoffers dingen roepen als 'No, I've got a wife and kids!' kan natuurlijk niet voorkomen dat je je tanden in hun warme hersenen zet.



ZOMBIES EN DE APOCALYPS

OOIT EEN GAME OF FILM GEZIEN WAARIN DE APOCALYPS GEPAARD GING MET LEGERS VAMPIERS OF WEERWOLVEN? WAARSCHIJNLIJK NIET. BIJ EEN APOCALYPS HOREN ZOMBIES. WANT ZOALS EEN APOCALYPS DE ONDERGANG VAN DE WERELD SYMBOLISEERT, ZO STAAT DE ZOMBIE VOOR HET VERVAL VAN DE MENS.

ZOMBIES ZOALS WIJ DIE KENNEN ZIJN IN 1968 OP DE KAART GEZET DOOR GEORGE A. ROMERO. ZIJN EERSTE SPEELFILM WAS NIGHT OF THE LIVING DEAD. DE EERSTE HORRORFILM DIE NIET IN EEN VAAG GRIEZELKASTEEL MAAR MIDDEN IN DE HERKENBARE AMERIKAANSE MAATSCHAPPIJ SPEELDE.

IN DE FILM KOMEN DODE MENSEN TOT LEVEN ALS GEVOLG VAN RADIOACTIEVE STRALING. IN DE LOOP VAN DE FILM GROEIEN HUN AANTALLEN, EN KREEG DE BIOSCOOPBEZOEKER VOOR DIE TIJD MISSELIJKMAKENDE HOEVEELHEDEN BLOED, INGEWANDEN EN GRUWELIJKHEDEN TE VERWERKEN. TEGELIJK ZAT DE FILM VOL KRITIEK OP DE AMERIKAANSE MAATSCHAPPIJ, MET STEKELIGE VERWIJZINGEN NAAR DE VIETNAMOORLOG, RACISME, RECHTSE POLITIEK EN DE INVLOED VAN MASSAMEDIA.

NEERGANG VAN DE MAATSCHAPPIJ

DAT ZOMBIES ONGEVEER TEGELIJK MET DE TV HUN OPKOMST IN DE GESCHIEDENIS BELEEFDEN, LIJKT GEEN TOEVAL. DAT MENSEN IN ZOMBIES VERANDEREN VANWEGE 'GOLVEN VAN BUITENAF' EN DE EEN DE ANDER KAN AANSTEKEN, ZOU JE KUNNEN ZIEN ALS METAFOOR VOOR DE VERVLAKKING VAN DE MAATSCHAPPIJ, WAARIN MENSEN HERSENLOOS NAKAUWEN WAT DE TV (TEGENWOORDIG ZOU JE HET EERDER OVER INTERNET EN DE SOCIAL MEDIA HEBBEN) HEN VOORSPIEGELT. NIET VOOR NIETS WORDT HET WOORD ZOMBIE OOK WEL GEBRUIKT VOOR DE AFGESTOMPTE, GEVOELLOOS GEWORDEN MENS, ZOALS IN HET NUMMER 'ZOMBIE' VAN THE CRANBERRIES. NAAST DE ONDERGANG VAN DE WERELD EN DIE VAN DE INDIVIDUELE MENS, ZIJN DE NEERGANG VAN MAATSCHAPPIJ EN MORAAL OOK ASPECTEN DIE DOOR DE ZOMBIE-APOCALYPS INLEEFBAAR WORDEN GEMAAKT.

OVERLEVENDEN

EEN DUIDELIJKE TREND VAN DE LAATSTE JAREN IS NADRUK OP DE ROL VAN OVERLEVENDEN TIJDENS DE ZOMBIE-APOCALYPS. HOE GA JE OM MET ONGRIJPBARE BEDREIGINGEN VAN REDELOZE WEZENS? HOE ZORG JE DAT JE ZELF MENSELIJK BLIJFT? HET ZIJN VRAGEN DIE NATUURLIJK OOK IN DE WERKELIJKHEID MENSEN BEZIGHOUDEN. VOORNAMELIJK DOOR DE CONSTANTE BLOOTSTELLING AAN SLECHT NIEUWS DIE HET INTERNET NU EENMAAL MET ZICH MEEBRENGT. HOE GA JE OM MET DE BEELDEN VAN CRISIS, TERRORISME, OORLOG EN ANDERE WERELDWIJDE ELLENDE DIE ELKE DAG WEER IN JE HOOFD WORDEN GEPOMPT? HOE BEHOUD JE JE VERTROUWEN IN DE MEDEMENS ALS JE OP INTERNET HEBT GEKEKEN NAAR KOPSCHOPPERS EN ONHANDIGE ONTHOOFDERS? HOE BLIJF JE OPTIMISTISCH OVER JE EIGEN VEILIGHEID ALS JE WEET HOE KWETSBAAR EEN MENS IS VOOR DE VLEESVERSCHEURENDE DADEN VAN ONDOORGRONDELIJKE ENKELINGEN EN GROEPERINGEN? WIE GOED NAAR ZOMBIES KIJKT, ZIET WAT BIJ MENSEN LEEFT.


NIGHT OF THE LIVING DEAD ZETTE 45 JAAR GELEDEN ZOMBIES OP DE KAART.



Dead Rising (2006)
Er gaat weinig dreiging uit van de afzonderlijke zombies in het winkelcentrum waar fotograaf Frank West doorheen rent, maar door hun grote aantallen kunnen ze toch verstikkend werken. Om ze van zijn lijf te houden, kan West zo'n beetje elk gevonden attribuut als wapen gebruiken, wat het slachten van zombies tot een creatief ambacht verheft.



Left 4 Dead (2008)
Okay, je vijanden zijn geïnfecteerde mensen en dus in feite geen zombies, maar het zou een schande zijn om Left 4 Dead alleen om die reden uit dit overzicht van zombiespellen te weren. De grote aantallen op je af rennende en tamelijk diverse, eh, wezens, maakt de spelervaring in elk geval bloedstollend intens.



Plants vs. Zombies (2009)
Terwijl de zombies langs rechte lijnen oprukken, moet je ze met vleesetende en exploderende planten verslaan in dit tower defense-achtige strategiespel - dat vooral op mobieltjes en tablets goed is voor een aangenaam tijdverdrijf.



Undead Nightmare (2010)
Het open-wereld-cowboyavontuur Red Dead Redemption krijgt een heel ander sfeertje als de boeven en hun schuilplaatsen worden vervangen door zombies en begraafplaatsen. Het succes van deze DLC is kenmerkend voor de populariteit van zombies als vijanden, net als de zombie-modes/minigames in grote spellen als Call of Duty en Minecraft.



Dead Island (2011)
De voornaamste attracties op dit vakantie-eiland zijn niet de luxe resorts of prachtige natuur, maar de manieren waarop de zombies reageren als ze worden getroffen door de harde klappen die je met zelf in elkaar geknutselde wapens uitdeelt.

zien. Dan gaan ze een beetje reutelen, en met gestrekte armen eropaf schuifelen. Of rennen, als je de pech hebt zo'n zombie van het type Left 4 Dead te treffen.

LIJKSTIJFHEID

Wat zeg je? Je hebt gelijk. In Left 4 Dead zitten geen zombies. Het zijn ernstig zieke mensen, deze zombie-wannabe's. Meestal geïnfecteerden genaamd. Net zoals die pratende zombieachtigen in Resident Evil 4 geen zombies maar ernstig zieke mensen zijn.

Echte zombies zijn mensen die uit de dood zijn opgestaan. Dat kan best door een infectie komen, of door hekserij, voodoo, straling of een beet van een andere zombie; maar wie niet dood is geweest, mag zich ook geen zombie noemen. Dat de rennende vijanden in Left 4 Dead geen zombies maar geïnfecteerden zijn, had trouwens iedereen kunnen bedenken, want zombies houden niet van rennen. En ook al zouden ze er wel van houden, ze kunnen het niet, wegens rigor mortis, oftewel lijkstijfheid. Van praten is bij zombies ook geen sprake, ook al willen ze tijdens het schuifelen nog wel eens het woord 'brains' reutelen.

Dat is ook alweer zoiets wat zombies geschikt maakt als gamevijanden: ze zijn voorspelbaar. Je weet wat je aan ze hebt.





DE ROTTENDE AAP

Zombies zijn allerminst trendvolgers en uitslovers, zoals vampiers dat eigenlijk wel een beetje zijn. Opeens romantisch of emo doen, in een dier veranderen of gehuld in een sierlijke jas komen opdraven, daarvoor moet je niet bij zombies zijn. Het blijven gewoon dode mensen die na enige ontbinding weer zijn opgestaan met een gezonde trek in hersenen en mensenvlees.

Ze zijn eng omdat ze ons willen pakken, en ons herinneren aan het einde dat zelfs het liefste meisje wacht. Of misschien zijn zombies wel zo eng omdat ze die onvergankelijke wens van de mens - het eeuwige leven - in een verwrongen vorm representeren.

Wie een zombie in de ogen kijkt, tuurt in de afgrond van zijn eigen ziel. De vleselijke mens, de rottende aap, ontdaan van al zijn opsmuk, praatjes, banksaldo, hoop op betere tijden en omgangsvormen. In vele opzichten een bevrijd wezen, onvermoeibaar jagend op de enige twee dingen die hem na zijn wederopstanding nog ontbreken: hersenen en vers vlees. ✖



The Walking Dead (2012)
In navolging van de meesterlijke comics en tv-serie met dezelfde naam, komt Telltale met vijf videogame-episodes van The Walking Dead, en die blijken al even fantastisch. Net als de comics en tv-serie draait het in de games niet zozeer om actie en zombies, maar om de ontwikkeling van de personages die ermee moeten dealen.



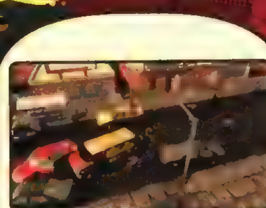
DayZ (2012)
Deze mod van ArmA II dumpt je samen met zombies en andere spelers in een open wereld die zo groot is dat je soms een uur geen zombie tegenkomt. De spanning is er niet minder om, want je weet dat ze er zijn. Meestal in de buurt van de gebouwen waar jij moet zijn voor voedsel en munitie. Veel echter en spannender kan de zombie apocalyps moeilijk worden.



ZombiU (2012)
De angst voor de individuele zombie krijgt nieuw leven ingeblazen in ZombiU, waarin een enkel moment van onoplettendheid of bravoure al kan leiden tot de onherroepelijke dood van je personage. Dit doodgebeten personage verschijnt vervolgens als zombie in het spel - als je je wapens terug wil hebben, moet je 'm zien te verslaan.



State of Decay (2013)
Terwijl de wereld vervalt, ga jij scheppend te werk. Je bouwt een kamp en vormt een team met andere overlevenden, die als in een RPG in level kunnen stijgen. Maar net als in Fire Emblem kunnen je strijdmakkers ook verloren gaan als de zombies ze te pakken krijgen (check de review op pag. 93).



Dead State (2013)
Dit deels via Kickstarter bekostigde turn-based strategy zombiespel legt de nadruk op je groepje survivors. Hoe hou je hun moraal hoog? Wat kun je aan je shelter toevoegen om de kansen op overleving te vergroten? Dead State bewijst dat er nog volop ruimte is voor innovaties in het zombiegenre.

KILLZONE

SHADOW FALL

GESPEELD OP E3

Volgens Jan is Killzone: Shadow Fall met stip dé titel om een PlayStation 4 voor in huis te halen. Zelfs als je helemaal niet zo'n liefhebber bent van Killzone. Pardon?

Tuurlijk, dat ik fan ben van Killzone heeft heus wel iets te maken met het feit dat de studio die Killzone maakt op een kwartiertje fietsen van m'n huis ligt, maar het herkenbare, visuele karakter, de sterke multiplayer, de keiharde actie en de filmische presentatie maken dat Killzone sowieso een van de meest gezichtbepalende games is binnen de PlayStation familie. Niet zo vreemd dus dat Killzone: Shadow Fall (K:SF) door Sony gepositioneerd wordt als een van dé smaakmakers van hun nieuwe console.

Toch heeft de serie ook criticasters. Zo is er commentaar op de 'floaty' gameplay, het gebrek aan verhaal en het grauwe kleurenpalet. En laten ze bij Guerrilla die kritiekpunten allemaal hebben aangepakt!

Het gaat te ver om te beweren dat Killzone: Shadow Fall een heel andere game is geworden, maar er is wel behoorlijk wat veranderd. Weet je wat? Omdat ik in een goede bui ben, geef ik je tien redenen waarom Shadow Fall wel eens dé systemseller voor de PS4 kan gaan worden.



TIEN REDENEN

WAAROM SHADOWFALL EEN SYSTEMSELLER WORDT

1 Zon, blaadjes, lampjes

Wie straks een PS4 in huis haalt, wil in ieder geval dat z'n games er gruwelijk uitzien. Nou, met K:SF zit je wat dat betreft goed. Het spel oogt vol, warm en rijk aan details. De animaties van de vijanden, de blauwe lampjes op je dikke Marshal gun, de dwarrelende boomblaadjes in het bos, de enorme ruimteschepen die in de achtergrond door het beeld vliegen tot aan het prachtige zonlicht dat door de bladeren van de bomen breekt... het is allemaal likkebaardend mooi.

2 Blauw, groen, geel

Als je een snelle blik op de game werpt, zou je niet meteen denken dat je hier te maken hebt met een nieuwe Killzone. Het kleurenpalet is veel 'zonniger', voller en bijna opgewekt! De vorige KZ-games waren 'war-torn' en dat leverde logischerwijs niet de gezelligste plaatjes op.

In Shadow Fall beland je in steden en gebieden die tot voor kort een vredig bestaan kenden, en waarin alles er dus glimmend, schoon en kleurrijk uitziet. Nooit eerder zag je zoveel goudgeel zonlicht, blauwe hemels en groen gras in een Killzone-game. Ook lijkt de donkeroranje steunkleur van de serie plaatsgemaakt te hebben voor lightsaber blauw. Lekker.



3 Opschrikkende vogels

Games met verrassende details, daar hou ik van. En soms zitten die details in het geluid. In Shadow Fall is het geluid van The Owl minimaal; toch komt je companion drone dankzij subtiele geluidjes fraai tot leven. Heel sfeervol is ook het geluid van kwetterende vogels in de bossen... totdat je een granaat laat ontploffen, de vogels verschrikt opvliegen en het opeens angstaanjagend stil is... waarna de vogels langzaam weer terugkeren en een voor een hun gefliereflulit voortzetten.

4 Koude oorlog 2.0

De insteek van K:SF is een andere dan voorheen. Duidelijk geïnspireerd door de Koude Oorlog en het Berlijn uit die tijd, leven de Helghast en de Vektan vreedzaam naast elkaar... gescheiden door een enorme muur.

Totdat de Helghast een aanval plaatsen en de strijd losbarst. Jij ziet als Shadow Marshal het conflict ontstaan en reist langs verschillende locaties, aan beide kanten van de muur.

5 Size matters

De next-gen kracht van de PS4 toont zich niet alleen in haarscherpe graphics, maar ook in de schaal van de wereld waarin je speelt. De omgevingen zijn duidelijk grootser van opzet waarbij er van alles en nog wat op de voor- en achtergrond (speelbaar) gaande is. Het hoofdstuk in het bos kende bijvoorbeeld diverse wachttorens, basissen, gelaagdheden, watervallen, grotten, rotspartijen en ga zo maar door.

Als speler kun je deels zelf je route bepalen - linksom, rechtsom, rechtdoor, eromheen - en heb je verschillende primaire en secundaire objectives die je in zelfgekozen volgorde kunt volbrengen.

"Tactischer, mooier, groter en gruwelijker dan zijn voorgangers."

6 Guns 2.0

Het design van de wapens is wederom sterk. De game speelt zich dertig jaar na Killzone 3 af, dus zijn de techniek en het wapentuig geëvolueerd. Dat resulteert onder andere in secundaire functies op de guns. Zo is je Marshal gun een funky zwaar geweer voor dichtbij en middellange afstanden. Met een druk op de knop, transformeert de gun echter in een dikke sniperrifle waarmee je, bijvoorbeeld hoog vanuit een toren, je vijanden secuur op de korrel neemt.

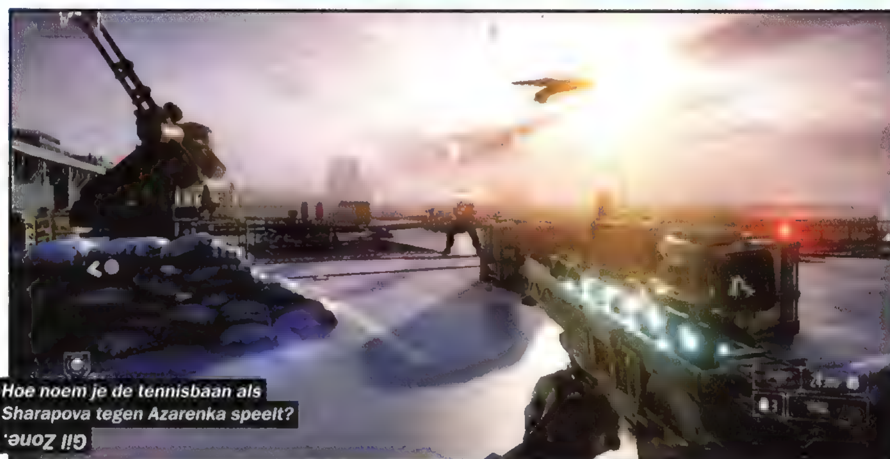
7 The Owl

Een van de grootste gamechangers in K:SF is je Owl, een slimme drone die zich aan je pak hecht en die je allerhande opdrachten kunt geven. Zo kan de Owl een blauw schild oproepen dat jou beschermt tegen vijandelijke kogels. Tegelijkertijd kunnen jouw kogels wel door het schild richting vijand vliegen.

Een andere functie van de Owl is het stunnen van de vijand door een enorme blauwe energiebol uit te braken, waarna omstanders eventjes een paar seconden verlamd zijn.

Tenslotte kun je de Owl ook in attack mode zetten waarbij je hem sommeert richting een bepaald punt te gaan en op alles te schieten wat beweegt.





Hoe noem je de tennisbaan als Sharapova tegen Azarenka speelt? Gil Zone.

8 The Owl #2

Het leukste foefje van de Owl is dat deze drone overal op de map een zipline kan uitwerpen. Op ieder punt in het level waar je van boven naar beneden gaat, kun je de zipline laten uitwerpen en gebruiken om sneller van A naar B te gaan. Al roetsjend kun je je, mits goed getimed, bovenop de bakkes van een Helghast laten vallen en deze met je combat knife bruut uitschakelen. Yeah!

9 Tactiek

De combinatie van puntjes 5 t/m 8 leveren gameplay op die Killzone een stuk tactischer maakt. Waar je voorheen vooral je vijanden moest outgunnen, gaat het nu veel meer om outsmarten.

De verschillende functies van de Owl in combinatie met de grote maps bieden tal van mogelijkheden. Zo kan je de Owl vijanden laten lokken of afleiden terwijl jij een omtrekkende beweging maakt. Of je stuurt de Owl alvast vooruit als verkenner, terwijl jij een toren beklimt en met je snipervizier de omgeving aftuurt.

Nog steeds is en blijft K:SF een brute shooter met keiharde melee moves en finishing kills, maar de flinke scheut tactiek tilt de gameplay absoluut naar een hoger plan.

10 Multiplayer

Over de MP houdt Guerrilla de kaken nog stijf op elkaar maar met de wetenschap dat de levels veel groter zullen zijn en de aanwezigheid van secundaire wapenfuncties en slimme Drones, kan het niet anders dan dat de multiplayer eveneens een paar tandjes is opgeschroefd. De potentie is huge! ★







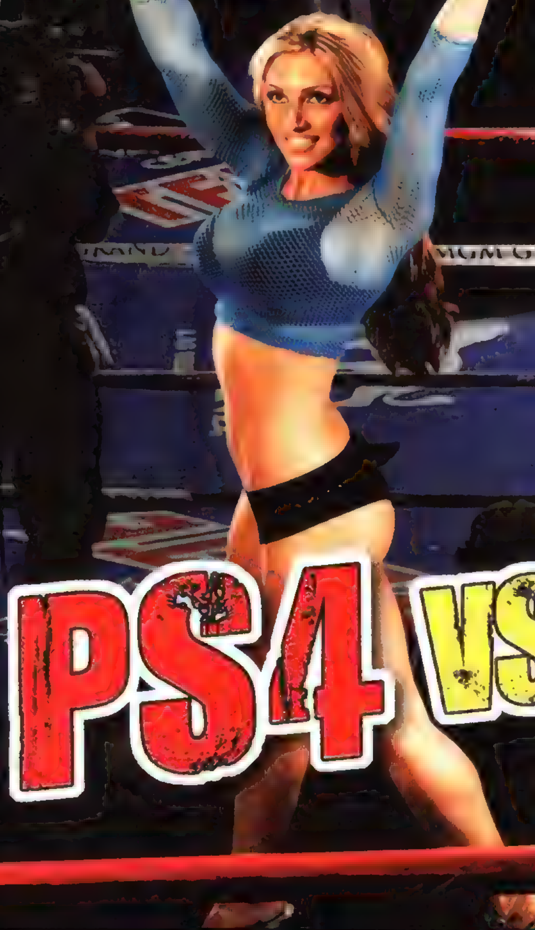
VERWACHTING JAN:
Killzone: Shadow Fall wordt tactischer, mooier, groter en gruwelijker dan zijn voorgangers. Jij weet het, ik weet het, Ed weet het en je moeder weet het. Viva Hollandia!

- + Looks & sound.
- + Meer tactiek in de bekende shooter gameplay.
- + Groots opgezette levels.
- + Owl drone als sidekick.

SHOOTER
GUERRILLA GAMES / SCEE
Q4 2013 (LAUNCHGAME)

E3 2013 DE VELDSLAG!





PS4 vs XBOX ONE »

SONY OP OORLOGSPAD
PS4 OP

De E3 2013-persconferentie van Sony zal ons vooral bijblijven als het evenement waar ze Microsoft een enorme bitch slap verkochten, straalden dankzij multiplatform titels en de aankondiging dat de PlayStation 4 honderd euro goedkoper wordt dan de Xbox One. Sony was tijdens de E3 op oorlogspad!



O NO'ES!



Na Microsoft een flinke bitch slap te hebben gegeven over hun beleid rondom tweedehands games probeerde Sony even heel onopvallend duidelijk te maken dat je nu moet gaan betalen voor multiplayer op de PlayStation 4. Je hebt daar straks PlayStation Plus voor nodig, dat vijf euro per maand kost, en daarmee gaat Sony Microsoft en Xbox Live achterna.

Ook is het jammer dat Gaikai en de Cloud nog niet werken wanneer de PS4 uitkomt. Dat komt pas in 2014 en eerst in de US. Met een beetje pech hebben we dus pas in 2015 in Europa toegang tot de streamingdienst en dat kan je een behoorlijke domper noemen. Je hebt dit namelijk nodig om PS3 games te spelen op je PS4 en het hele verhaal dat Sony ophing over instant gaming tijdens de reveal van de PS4 kun je zonder Gaikai ook op je buik schrijven.

Kort door de bocht zou je dus kunnen zeggen dat de PS4 bij launch een PS3 on steroids is, totdat ze Gaikai eindelijk een keer aan de praat krijgen. Je moet dus ondanks alle mooie verhaaltjes nog steeds wachten op updates en het installeren van games.

Helaas zagen we ook niet genoeg nieuwe exclusives en bleef Sony daarin een beetje achter ten opzichte van Microsoft. Sony stal de show voornamelijk met multiplatform games.

BEVESTIGD!



Ik had er op gehoopt dat ik mijn PlayStation Plus-account mee kon nemen naar mijn PlayStation 4, maar zoiets weet je nooit zeker totdat Sony hier iets over zegt. Tijdens de persconferentie gebeurde dat gelukkig en niet alleen dat; je hebt straks aan één PlayStation Plus abonnement genoeg voor je PS4, PS3 én PS Vita. Nice!

ONTKRACHT!



Nu Microsoft heeft onthuld dat ze een beleid hebben rondom tweedehands games, was het toch nog even wachten of Sony hier ook mee op de proppen kwam.

We weten nu dat alle first-party games die op een schijfje staan gewoon uitgeleend en verhandeld kunnen worden zoals we dat gewend waren. Sony zelf doet dus niet moeilijk over tweedehands games. Third-party uitgevers mogen voor zichzelf bepalen wat ze hiermee doen.

MIJN HOOGTEPUNT!



Met een grijns op zijn bek die nog breder was dan reet van Beyonce kondigde Jack Tretton aan dat de PlayStation 400 euro gaat kosten. Oftewel 100 euro minder dan de Xbox One! Dat kan je gerust hét hoogtepunt noemen van de persconferentie van Sony. Dat was het moment waar alles om draaide. Dat was het moment waardoor Sony straks een voorsprong gaat nemen op de Xbox One na de launch van beide consoles. Het is de reden dat veel mensen Sony, ondanks de fantastische line-up die Microsoft dit jaar toonde op de E3, uitroepen tot de winnaar van de E3. En ik kan ze geen ongelijk geven.

DE E3







FUCK YOU, MICROSOFT!



Microsoft heeft een hoop gezeik gehad over het feit dat de Xbox One eens per 24 uur online móest zijn om je games te kunnen spelen. Ook het hele tweedehands gebeuren en het verplichte gebruik van Kinect 2.0 heeft een hoop haters opgeleverd en daar heeft Sony gedurende de E3 heel sleazy gebruik van gemaakt. Tijdens de Sony persconferentie liet het bedrijf enigszins arrogant weten niet mee te doen met die onzin en dat de PlayStation 4 prima functioneert zonder internet en zonder problemen tweedehands games draait.

Sony heeft zich ongetwijfeld rot gelachen om de slechte berichten op het net rond de Xbox One. Dat is natuurlijk prima, maar de manier waarop Sony liet weten niet mee te doen met DRM-praktijken is wel een beetje goedkoop te noemen. Dat je aan gamers laat weten dat de PS4 offline gewoon werkt en het apparaat tweedehands games draait, is niet meer dan logisch, dus om er zo'n groot punt van te maken tijdens de presentatie is wel erg kinderachtig. Gelukkig hebben de gamers dit ook door en werd het eigenlijk een beetje gênant voor Sony om er zo overdreven op in te gaan.

OPVALLEND



De prijs van de PlayStation 4 is op z'n minst opvallend te noemen! Nadat Microsoft liet weten dat de Xbox One in de winkels komt te liggen voor zo'n 500 euro, dacht iedereen dat de PS4 vanwege de krachtigere hardware minstens hetzelfde prijskaartje zou krijgen. In plaats daarvan wordt de PS4 een whoppin' 100 euro goedkoper! Er gaan dan ook geruchten dat Sony deze prijs heeft bedacht na de reveal van de Xbox One prijs.

Bij de Xbox One krijg je Kinect 2.0 erbij en bij de PlayStation 4 moet je de vernieuwde PS Eye er los bij kopen. Die gaat 60 euro kosten, dus dan ligt de prijs als een stukkie dichter bij elkaar. Je hebt de PS Eye echter niet per se nodig, zoals bij Kinect wel het geval is. Sterker nog, wat kunnen we eigenlijk doen met de PS Eye camera, behalve foto's maken? Opvallend dat Sony het daar niet over heeft gehad.

Het is wel cool dat alle PlayStation Plus members een soort Prologue krijgen van DriveClub bij de aankoop van de PlayStation 4. Een fenomeen dat we al kenden van de Gran Turismo games, maar het zevende deel zal nog wel heel ver weg zijn op de PS4.

ONZEKERHEDEN



Hoe zit het nou met Gaikai en de Cloud op de PlayStation 4? We weten al dat we met de PS4 via Gaikai PlayStation 3 games kunnen gaan spelen, maar bij launch wordt dit nog niet ondersteund. Een paar maanden na launch zou dit moeten werken in de USA, maar hoe het zit met Europa is nog geheel onduidelijk. Microsoft zet hoog in op het hele Cloud gebeuren, maar Sony is een stuk voorzichtiger met z'n uitspraken.

Met de PlayStation 4 moet het voor eens en altijd afgelopen zijn met het wachten op game downloads, game updates en firmware updates. Maar dit wordt mogelijk gemaakt door de Gaikai servers, dus als dit bij launch niet werkt, zitten we dan alsnog naar install screens te kijken?

spy'tje • spy'tje

De live demo van Assassin's Creed: Black Flag liep tijdens de Sony persconferentie aan het eind pijnlijk vast. Het was de enige keer dat het gestotter in beeld niet door een haperende livestream werd veroorzaakt.

MIJN HOOGTEPUNT



Dat de PS4 'maar' 400 euro gaat kosten was absoluut een mooie verrassing. Waar ik het meest van stond te kijken, zijn echter de graphics die de PS4 op je oversized TV kan toveren. Op streams en zelfs in trailers komt de pracht en praal niet echt over, maar toen ik met eigen ogen de footage zag, viel m'n bek af en toe open van verbazing. Games als Killzone: Shadow Fall en inFamous: Second Son zien er verbluffend mooi uit en draaien als een heerlijke, gestroomlijnde boothbabe-tiet van net achttien jaar oud.

De grafische stap zou niet zo groot zou zijn als bij de vorige generatie, maar dat is echt gelul. Next-gen games zien er fantastisch uit!

GAMES, GAMES EN NOG EENS GAMES

XBOX ONE

Microsoft en haar nieuwe console werden aan alle kanten gebitchslapt door fanboys van over de hele wereld, of dat nou gedeserteerde Xbox-aanhangers waren of hardcore Sony-boys. De E3 was Xbox One's kans om terug te slaan, maar is het na deze epic beurs wél de console die we allemaal wensen?





OPVALLEND



Deze E3 werd duidelijk hoe snel de Xbox One kan switchen tussen verschillende games. Binnen enkele seconden wisselden de peeps op het podium van spellen waarbij bovendien opgenomen gameplay beelden binnen no time gedeeld konden worden met vrienden en social media.
De Xbox One is feitelijk een 24/7 DVR die je zelf kunt instellen en customizen. Indrukwekkend. Ook fijn, Kinect kan, in tegenstelling tot wat sommige privacy-voorvechters beweerden, gewoon uitgeschakeld worden.
De Xbox One is ongeveer tien keer sneller dan de huidige 360 en maakt aanvullend gebruik van de Cloud. Hoe dat in de praktijk uitpakt, is afwachten maar de potentie is groot.
Mensen die hun 'oude' Xbox 360 nog niet willen dumpen; de huidige spelcomputer wordt nog minstens drie jaar ondersteund door Big M. Zowel qua apps en services als games blijft er nieuwe content verschijnen. De huidige Xbox 360 heeft bovendien een nieuw design gekregen dat in lijn ligt met die van de Xbox One en ja, ik vind dat eigenlijk wel erg classy.
Xbox Live is qua uiterlijk en inhoud ook flink op de schop gegaan waardoor social features en matchmaking nog soepeler, sneller en makkelijker worden.

ONZEKERHEDEN



Het tweedehands games verhaal bleef als een vervelende stoorzender door het Xbox One verhaal zoemen tijdens de E3. Maar nog geen week na de Beurs der Beurzen draaide Microsoft opeens 180 graden bij.
Feitelijk blijft nu alles bij het oude; je mag je games tot in het oneindige uitlenen en doorverkopen en je hoeft niet meer eens per 24 uur online. Veel gamers zijn blij maar het was misschien beter geweest als Big M dit al TIJDENS de E3 bekend had gemaakt in plaats van een week erna.
Wel blijven er veel vragen bij iedereen over stemherkenning en interactieve tv. Wanneer komt dat in Nederland? Wanneer komt er lokale content beschikbaar? Wordt Nederlands uiteindelijk ook een taal die herkend gaat worden? En wat krijg je voor die 499 euro? Doet Microsoft er bijvoorbeeld een gratis game bij plus een tweede controller, want dan is die prijs opeens een stuk scherper. Genoeg werk dus nog voor de PR- en communicatieafdeling van Microsoft, al hebben ze inmiddels al flink wat schade gerepareerd.

BEVESTIGD!



De prijs van de Xbox One, 499 euro, was verwacht en werd bevestigd. Jammer voor Microsoft dat Sony er 100 euro onder is gaan zitten, maar de tijd zal leren wie het laatste lacht (ik vraag me serieus af of de PS4 kostendekkend is voor Sony).
Ook het verwachte Killer Instinct en Titanfall maakten hun opwachting, en nu iedereen met de Xbox One controller heeft gestoeid, weten we het zeker: de beste controller is weer een stukje beter geworden.

ONTKRACHT!



Next-gen games en met name Xbox One games zouden duurder worden dan huidige spellen. Niet dus. Ook de verwachte wereldwijde, simultane release is van de baan. De Xbox One zal bij launch in 21 landen beschikbaar zijn, Polen en Azië moeten flink langer wachten.
De verwachte nieuwe Xbox One game van Epic schitterde eveneens door afwezigheid, evenals het door mij gehoopte Fable IV...maar wat niet is, kan natuurlijk nog komen (Gamescom anyone?).

MIJN HOOGTEPUNT



Je zou het misschien niet zeggen, maar het nieuwe Kinect kan gamers veel gaan brengen. Tijdens een vertrouwelijke sessie zag ik eindelijk een aantal toepassingen in combinatie met een traditionele controller die sense maakten.
Het betrof een sci-fi shooter waarbij je slechts de slaap van je hoofd hoefde aan te raken om een X-ray bril te activeren om vijanden door muren heen te spotten. Of wat te denken van het vliegensvlug omhoog tilten van je Xbox One controller om een energieschild op te roepen, of met je lichaam naar links/ rechts leunen om inkomende projectielen te ontwijken?
Dit zijn logische, slimme en natuurlijke toepassingen die aanvullend en niet bepalend zijn voor de overall gameplay en juist daardoor uitermate potentievol.

OP DE E3

E3 2013 BATTLE







O NO'ES!



De grootste zwakte van Microsoft op de E3 dit jaar was ook meteen hun grootste kracht: ze vertelden eigenlijk niet zo heel veel nieuws over hun console, maar focusten zich als een briesende hengst met oogkleppen op de games.
Dat is natuurlijk fantastisch, ware het niet dat er nog steeds veel onzekerheid over de One heerst, wat MS fijn had kunnen ophelderen met hun persco. Maar blijkbaar niet, anders hadden ze het wel gedaan... Dat is Groningse logica 1.1, vrienden!
Ook een van de next-gen paradepaardjes die straks moet gaan schijnen als een diamant, de SmartGlass, werd een beetje verwaarloosd. Jazeker, de functie om met je tablet op zoek te gaan naar een online match, terwijl je ondertussen gewoon een game aan het spelen bent, is best indrukwekkend en handig. Want wachten is kut. Maar voor de rest lijken de functies voornamelijk hetzelfde te zijn als wat dat Slimme Stukje Glas nu al kan op je ouwe bessie 360.
Om even een laatste open deur open te trappen, zo hard dat m'n been breekt; die prijs, die is hoger dan die van de PS4, hè? Maar hey, niet veel hoger dan we verwacht hadden. Toch, het blijft kut dat we voor Ms nóg harder moeten kromliggen; dit gaat niet goed zijn voor onze jonge ruggetjes...

VLOEDGOLF AAN GAMES



Microsoft heeft al jaren gezeik gehad met hun Media Briefings op de E3, meestal omdat de verdeling 'casual' en 'hardcore' nogal scheef was. Vooral volgens de hardcore gamers natuurlijk, terwijl Microsoft er zelf klaarblijkelijk niet van overtuigd was dat de E3 een 'strictly hardcore' beurs is.
Aangezien de E3 persco's van Ms de laatste paar jaar dus niet bepaald explodeerden van de wrede bruutheid (de gratis Xbox Slim van E3 2010 daargelaten, toen flipte ik hem wel effe), had ik zo langzamerhand een 'ik verwacht weinig'-mentaliteit voor elke briefing ontwikkeld. Zelfs dit jaar, terwijl het nu echt moest losbarsten, dat schreeuwden we sinds de Reveal in maart ook luidkeels middels PU.nl van de daken.
Toen de ene na de andere verrassing de zaal in werd geblazen, beginnend met MGS V als nooit verwachte binnenkomer en constant doorblaffend met Dead Rising III, TitanFall en de Halo teaser, bleek dat 'losbarsten' nog een understatement was. Dit is hoe een persco moet zijn: games, games, games, die bijna allemaal verrassingen zijn, en die maar heel af en toe onderbroken worden door minder interessante shit.
Sterker nog; ik heb in mijn zes E3's nog nooit zo'n verrassende briefing meegemaakt! Maarruh, een gratis Xbox One had het helemaal de shit gemaakt...



spy'tje • spy'tje

Maarten heeft de eerste twee dagen van de E3 vooral in de buurt van de plee door gebracht. Alles wat er in ging, kwam er vrijwel meteen vloeibaar weer uit. Één voordeel: Maarten was de eerste journalist ooit die slanker terug kwam van de E3.



spy'tje • spy'tje

Wel knap dat Xbox-baas Don Mattrick in een kleine week eigenhandig kapot maakte wat Microsoft in zes jaar tijd met de Xbox 360 opgebouwd had. Zou hij door Sony betaald worden?



MIJN HOOGTEPUNT

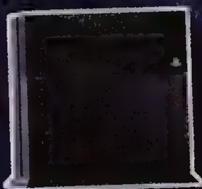


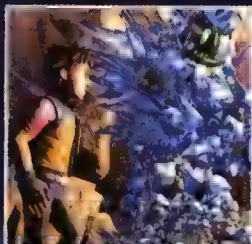
Van alle aankondigingen werd ik nog het meest blij van Dead Rising III. Deel 1 is veruit mijn favoriete zombiegame en voor deel 2 had ik na de launch zelfs een week vrij genomen, iets wat ik verder alleen nog maar voor de GTA's van deze wereld heb gedaan.
Nou werd mijn enthousiasme iets getemperd toen ik de game later op de beurs kon vergelijken met veel indrukwekkendere next-gen titels, maar tijdens de persco was ik zo blij als Jan op gratis.nl.

PLAYSTATION 4 VS XBOX ONE EXCLUSIVES

Als alles gezegd en gedaan is, dan gaan de Console Wars toch maar om één ding: de BAM!harde exclusives. We zetten de titels die ALLEEN op de Xbox One of PS4 uitkomen voor je tegenover elkaar en maken de voorlopige winnaar van de De Strijd om de Exclusiefjes bekend aan de aarde...

PLAYSTATION 4





KNACK

Release: Bij de launch van de PS4!
Gespeeld op de E3? Ja, en hij had op de Sony stand een permanente rij van minstens twintig lui.
Korte samenvatting: 3D action adventure met een ietwat kiddy, Kameo-achtig stijltje, waarin je een mannetje speelt dat uit allemaal deeltjes bestaat en steeds groter en groter kan worden. Als Katamari, maar dan niet rollend en met wat traditionelere gameplay.
PU Points: Leuk, best pretty, maar het trekt verre van alle power uit de PS4.

SCORE:


KILLZONE: SHADOW FALL

Release: Bij de launch van de PS4!
Lees meer: In Jan z'n preview op pagina 046/047!
Korte samenvatting: De vierde Killzone speelt zich dertig jaar na de gebeurtenissen in Killzone 3 af, is veel minder duister en kent tactischere gameplay.
PU Points: Erg indrukwekkend.

SCORE:






DRIVECLUB

Release: Bij de launch van de PS4!
Lees meer: Florian vertelt je er meer over op pagina 038.
Korte samenvatting: Een racesim die zich niet alleen richt op vet gedetailleerde auto's en tracks, maar ook op het sociale aspect van racen.
PU Points: Fun en stoer tegelijk.

SCORE:


THE ORDER: 1886

Release: NNB
Gespeeld op de E3? Niet eens geroken!
Korte samenvatting: Een alternatief universum waarin de industriële revolutie een schop in de reet heeft gehad dankzij de strijd van mensen tegen bovennatuurlijke modderfokkers.
PU Points: Het is van Santa Monica Studios en Ready At Dawn en het is een dikke trailer, maar dat is alles.

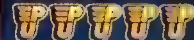


SCORE:


INFAMOUS: SECOND SON

Release: Begin 2014?
Lees meer: Elders in onze E3 special wordt hij benoemd tot 'Beste PS4 Exclusive' van de Show!
Korte samenvatting: In deze derde InFamous speel je Deslin Rowe, een knakker die in rook kan veranderen en andere coole, vuurachtige superpowers heeft.
PU Points: Belachelijk mooi en ook nog ambitieus.



SCORE:


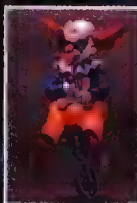
GALAK-Z THE DIMENSIONAL

Release: NNB
Gespeeld op de E3? We hebben alleen de aankondiging gezien.
Korte samenvatting: Een side-scrolling 2D shooter, een beetje 16-bit stijl, in de trant van Gradius en R-Type.
PU Points: Vast een leuke spelletje, maar deze Indie titel zou je bij wijze van spreken ook op je Vita kunnen spelen.



SCORE:


BASEMENT CRAWL



Release: Bij de launch!
Gespeeld op de E3? Geen seconde.
Korte samenvatting: Hier is dus echt geen fuck van bekend! We hebben alleen een freaky fucking clown gezien en we weten dat de titel gemaakt wordt door het Poolse Bloober Team.
PU Points: Hier kunnen we niets over zeggen, dus ook nauwelijks punten aan geven.

SCORE:




XBOX ONE

E3 2013 BATTLE



FORZA MOTORSPORT 5

Release: Bij de launch!
Lees meer: Onze 'Beste Xbox One Exclusive'!
Korte samenvatting: Forza biedt altijd zeer solide, uitgebreide race-sims, en dit deel ziet er niet alleen ongekend realistisch uit, maar heeft ook een heel vet, gloednieuw A.I.-systeem.
PU Points: Zo vet, dat we het nauwelijks geloven.

SCORE:

HALO (5)

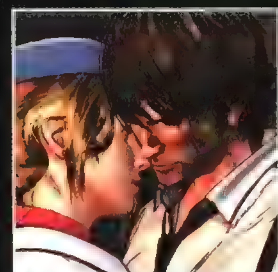
Release: NNB
Gespeeld op de E3? Nee, Spartan Ops was de enige speelbare Halo op de E3.
Korte samenvatting: We hebben een teaser gezien en... *tromgeroffel* ... Master Chief draagt een stuk leer!
PU Points: Het is een Halo, dus het wordt op z'n minst redelijk vet.

SCORE:

MINECRAFT: XBOX ONE EDITION

Release: NNB
Gespeeld op de E3? Een demo van Minecraft? Not likely...
Korte samenvatting: Een Minecraft speciaal voor de One, maar we hebben nog geen idee hoe speciaal.
PU Points: Minecraft is vet, maar behoorlijk oud voor de volgende generatie. Bovendien weten we nog niets over de speciale One-functies.

SCORE:



D4

Release: Bij de launch!
Gespeeld op de E3? Nee, dat deed men voor ons.
Korte samenvatting: Cell-shaded, episodic vaagheid met QTE's, een beetje in Suda 51-achtige stijl, over een dude die door de tijd reist om z'n vrouw te redden.
PU Points: Apart stijltje, maar hey, als je van patatje Jappie houdt...

SCORE:

QUANTUM BREAK



Release: NNB
Gespeeld op de E3? We weten niet eens hoe we het zouden moeten spelen...
Korte samenvatting: Een geheimzinnige mix tussen een game en een serie, sci-fi stilo, misschien een beetje Heavy Rain filmisch-achtig?
PU Points: Zelfde geval als Deep Down en The Order.

SCORE:

KILLER INSTINCT



Release: Bij de launch!
Gespeeld op de E3? Hij was te spelen op de Ms-stand en we hebben ons met moeite tussen tientallen Japanners weten te wurmen.
Korte samenvatting: Een free-to-play knoktitel gebaseerd op de legendarische game die in 1994 onze SNES nog veel bruter maakte.
PU Points: Cool concept en een afstammeling van een supergame, maar wordt wel gemaakt daar crappy dev Double Helix. BOEH!

SCORE:

POWERSTAR GOLF



Release: NNB
Gespeeld op de E3? Jazeker! Het was de eerste game waarmee Florian de One-controller uitprobeerde.
Korte samenvatting: Een beetje een rip-off van Everybody's Golf op de PlayStation; een kiddy, cartoony golfgame die goed gebruikt maakt van One's functionaliteiten... eh, behalve de processorpower dan.
PU Points: Werkt prima, maar zal geen kaken doen openklappen.

SCORE:

SUNSET OVERDRIVE



Release: NNB
Gespeeld op de E3? Hadden we best gewild, maar kon helaas niet.
Korte samenvatting: Een open world shooter van Insomniac, met verblindend flashy graphics en een half-kiddy stijltje.
PU Points: Insomniac stond ooit garant voor vette PS-exclusives, maar sinds FUSE hebben ze behoorlijk wat krediet verloren.

SCORE:

KINECT SPORTS RIVALS



Release: Bij de launch!
Gespeeld op de E3? Hadden we kunnen doen, ja.
Korte samenvatting: Rare gaat weer een sportgame maken, dit keer met - surprise, surprise! - andere sporten, zoals klimmen, voetbal... eh, of zat dat er al in? Ach, who cares!
PU Points: Niemand wil dit spelen. Toch?

SCORE:

DEAD RISING III



Release: Bij de launch!
Lees meer: Hij wint de tweede prijs voor 'Beste Xbox One Exclusive' verderop in deze special.
Korte samenvatting: Een nieuwe held dient te overleven in Los Perdidos, een dorp waarin duizenden ondoden ronddwalen. Waarschijnlijk veel costumization, veel gemoord, veel lol.
PU Points: Grafisch niet de meest indrukwekkende titel, maar HEUL veel lol-potentie.

SCORE:

RYSE: SON OF ROME

Release: Bij de launch!
Lees meer: Verderop in deze special wint hij de PU Prijs voor 'Beste Romeinen massacre'.
Korte samenvatting: Romeinse dude zint op wraak na de dood van z'n familie en jij gaat samen met hem lekker op barbaren inhakken. Vrij lineair maar met vele, leuke extra functionaliteiten.



PU Points: Lekker, maar simplistisch hakken.

SCORE:

BELOW

Release: NNB
Lees meer: In Jan z'n preview op pagina 041
Korte samenvatting: Deze verhaalloze, RPG-achtige game is niet alleen experimenteel wat betreft concept, maar je zult zelf ook flink moeten experimenteren voordat je snapt hoe alles in elkaar zit.



PU Points: Niet helemaal next-gen waardig, maar niettemin bijzondere shizzle.

SCORE:

UITSLAG!!!!

PS4
22 POINTS
XBOX ONE
36 POINTS
!!!!!!!!!!!!

BEVOELD
DE XBOX ONE-CONTROLLER



De Xbox One-controller voelde vertrouwd. Als thuiskomen, maar dan wel nadat je huis een kleine, noodzakelijke opknapbeurt heeft gehad. Wat me opviel, is dat een Swap- en Menu-knop de Back- en Startknop vervangen. Daarnaast zitten de batterijen nu netjes verwerkt ín de controller en vallen je vingers nog iets beter over de triggers dankzij een extra ronding.
Binnenin zijn er twee extra trilmechanismen toegevoegd bij de triggers. Hierdoor kun je bijvoorbeeld een hartslag door je controller voelen kloppen en kunnen trillingen dus nog beter en preciezer worden overgebracht.
Het is jammer dat de Xbox One-controller nog steeds wordt geleverd met batterijen en dat je er los nog een oplaadpakket bij moet kopen met een accu en een kabel. Van mij hadden ze die accu er gelijk in mogen pleuren. Dat is niet alleen beter voor de portemonnee, maar ook voor het milieu.

"Voelt en oogt helemaal goed!"



Aan de Xbox One-controller is niet zoveel veranderd ten opzichte van zijn voorganger en dat is maar goed ook, want dat was een verdomd tof ding.
Hij voelt iets kleiner aan, maar de schouderknoppen zijn wat groter, zitten voor een gedeelte ook aan de zijkant en zijn wat prettiger afgewerkt zodat je je vingers nooit meer in gekke kronkels hoeft te trekken. De pookjes zijn van harder materiaal gemaakt, hebben een stevigere rand en een kleiner kuiltje in het midden. Het materiaal is een goede aanpassing, maar omdat je duim er minder goed in past, kan het na een paar uur vervelend worden.
De D-pad monteur van de 360 controller is waarschijnlijk ontslagen, want de d-pad is gewoon weer een kruis en reageert veel beter op de One-controller.





De Xbox One-controller wijkt op het eerste gezicht niet zo heel erg af van de 360-versie en dat is een goed ding. Toch zijn er tientallen kleine wijzigingen doorgevoerd.
Om te beginnen voelt hij iets lichter aan, maar niet te, en is ie ook slanker aan de zijkanten. Wat mij betreft ligt de controller beter in de hand en is hij nu ook geschikter geworden voor gamers met kleine handjes. De keuze voor een inwendig batterypack aan de onderkant is een dikke plus. De verbeterde D-pad voelt prima en de extra grip op de pookjes neem ik voor kennisgeving aan, dat voel ik niet direct.
Overall voelt en oogt de controller dus helemaal goed!



BEVOELD
DE PS4-CONTROLLER



Het verschil tussen de PS3 en PS4-controller is vele malen groter dan de stap van de 360 naar de Xbox One-controller.
De PS4 controller lijkt iets lichter dan die van de Xbox One maar is toch duidelijk robuuster en steviger.
Hij ligt prima in de hand; zowel de thumbsticks als de triggers zijn aangepast, al hadden de 'trekkers' wat mij betreft wel wat schuiner gemogen.
De touchpad werkt vrij intuïtief, al hoop ik dat ik er straks geen halsbrekende vingeroefeningen mee hoef uit te voeren.
Belangrijkste is dat de PS4-controller overall er flink op vooruit is gegaan. Zeker voor iemand met grote(re) handen ligt hij een stuk lekkerder in de hand.

"De beste PlayStation-controller ooit!"





De Dual Shock 3-controller van de PS3 was eigenlijk net effe te klein. De controller was duidelijk ontworpen voor Japanse handjes, maar gelukkig ligt de (grotere) PS4-controller veel beter in de hand.
De achterkant is niet meer van glad plastic, waardoor je meer grip hebt. De Start en Select knop zijn vervangen voor een Share en Options button en er zit nu een touchpad op, vergelijkbaar met de achterkant van de PS Vita.
De shoulder buttons zijn flink verbeterd en die lopen nu omhoog, in plaats van omlaag, waardoor je vingers er nooit meer afglijden.
De Dual Shock 4 is de beste PlayStation-controller ooit!

E3 2013 BATTLE

COME ON XBITCH!

FUCK YOU PS-YCHO

ADRIAAAN! BASSIEEE!

SONY VS MICROSOFT

WIE HEEFT DE E3 GEWONNEN?

De strijd tussen Sony en Microsoft is inmiddels echt losgebarsten; zo heeft Microsoft een dikke week na de E3 al bakzeil moeten halen op een paar fronten. De PU redacteuren laten jullie op deze pagina echter weten wat hun gevoel was nadat alle info van de persconferenties was ingedaald.

WINNAAR: SONY/PS4

De PlayStation 4 is een stuk goedkoper dan de Xbox One en Sony diste Microsoft op verschillende fronten hard tijdens haar persconferentie.
Toch vind ik dat Microsoft meer en betere exclusives voor de Xbox One heeft en een betere langetermijnstrategie.
Sony kiest voor een strategie waarbij ze vooral de aandacht proberen af te leiden van het feit dat ze nu zelf geld vragen voor online multiplayer en Gaikai en de cloud mogelijk pas in 2015 in Europa werken, waardoor de PS4 bij launch dus een flink aantal functionaliteiten mist.
Uiteindelijk kies ik toch voor Sony maar de winst is minimaal en de strijd nog lang niet gestreden.

WINNAAR: SONY/PS4

Al lijkt op internet de beslissing al gevallen, de strijd is wat mij betreft nog lang niet beslist. Maar symbolisch staat Sony duidelijk met 1 - 0 voor bij de rust. De scherpe prijs en het zich voordoen als Goedheiligman voor de gamer betalen zich uit. Qua exclusieve games vind ik overigens dat Microsoft er net wat beter uitspringt. Forza 5 heeft meer appeal dan DriveClub en Titanfall zou wel eens een groter publiek aan kunnen spreken dan Killzone: Shadow Fall.
De komende maanden verwacht ik nog een charmeoffensief van Big M en Gamescom komt er ook nog aan. Totdat het eindsignaal klinkt, is deze wedstrijd nog niet gespeeld al zal Microsoft er volle bak tegenaan moeten. Spannend!



spy'tje • spy'tje

Je moet Jan natuurlijk nooit boodschappen laten doen. Want dan komt hij óf met het goedkoopste spul aan óf hij koopt de verkeerde merken. Die gast kwam op de E3 aanzetten met caloriearm bier! Niet te zuipen natuurlijk, en Maarten werd nóg dunner!

WINNAAR: SONY/PS4

Sony heeft de E3 als een volleerd straatvechter gewonnen. Ze hebben zich namelijk vooral gefocust op de omstreden zaken rond de Xbox One en die een paar welgemikte schoppen in het smoeltje gegeven. 499 euro? Die van ons is 399! Altijd online? Bij ons niet! Software is bruikleen? Bij ons mag je hem tot het einde der tijden houden, ermee spelen, verkopen, ruilen of in de anus van je cavia stoppen.
Het hele online gebeuren blijft Microsoft maar achtervolgen en dat komt omdat ze niet met goede redenen en tastbare voorbeelden komen waarom voor dit model gekozen is. En dan kun je komen met een hele rits toffe exclusives of andere features, zoals Microsoft ook gedaan heeft; ze zullen de komende tijd flink hun best moeten doen om die bloedende gamersharten te naaien... uhm, ik bedoel te hechten.

WINNAAR: SONY/PS4

Ik vind het een lastige keuze, maar als ik moet kiezen, ga ik voor de PlayStation 4. Niet omdat ik de Xbox One een shitty console vind, maar omdat ik meer heb met de richting die Sony kiest voor de PS4. Sony laat echt weten dat de PS4 een console is voor hardcore gamers en Microsoft maakt een console die iedereen moet aanspreken. Ik heb niks met al die social media onzin en tv kijk ik al helemaal bijna nooit, dus de exclusieve features van de Xbox One maken op mij niet zo'n indruk. Ook met motion control en voice commands heb ik niks, dus Kinect kan me gestolen worden. De PlayStation 4 spreekt hardcore gamers aan, mij dus!

WINNAAR: MICROSOFT/XBOX ONE

Iedereen zegt PS4 en natuurlijk heeft iedereen altijd gelijk. Maar ík zeg Xbox One, simpelweg omdat dit apparaat meer games heeft die ik SOWIESO wil spelen. De randvoorwaarden waren natuurlijk kut, dachten we toen de E3 net voorbij was, maar dat was - en is - bijzaak. Hoofdzaak, (HEADCASE, bitches), is games, knalharde titels. Ofniedan!? En hoewel InFamous: Second Son mijn vastbeslotenheid deed wankelen, hebben de lollige ranzigheid van Dead Rising III, de realistische slickheid van Forza 5 en de fascinerende geheimzinnigheid van Quantum Break me overgehaald.
Dus hoewel ik snap dat PS4 volgens velen de algehele winnaar van de E3 2013 is, vooral dankzij Sony's lichtelijk nasty trucjes, was de presentatie van Ms de beste E3 Briefing die ik in jaren heb meegemaakt. Zoveel aankondigingen, zoveel dikke trailers, dat maakt hen in mijn boekje De Winnaar.

HO 'ES EFFE, 'BIG N' WAS ER OOK NOG!

NINTENDO

Op dezelfde E3 waar Nintendo een van haar beste line-ups sinds jaren had, kozen de Japanners ervoor om geen persconferentie te geven. Jurje... eeh... Jan snapte er geen jota van maar vermaakte zich des te meer met het rijke aanbod aan topgames. Nintendo is terug!



(ON)GEMAKKELIJKE WINNAAR

De Wii U mag momenteel een beetje het lachertje van de industrie zijn, als je puur kijkt naar wat fanboys willen van hun favoriete platform, dan zou Nintendo misschien wel de winnaar van de afgelopen E3 genoemd moeten worden.
Ga maar na: een nieuwe Pikmin, een nieuwe Mario Kart, een nieuwe Smash Brothers, Zelda: The Windwaker HD en een kakelversie Donkey Kong? De Wii U heeft er op titelniveau nog nooit zo goed voorgestaan.
En ook op de 3DS was er genoeg te halen in Los Angeles. Een nieuwe Zelda, een nieuwe Mario & Luigi RPG en een nieuw Yoshi avontuur. Neem daarbij het exclusieve Bayonetta 2 voor Wii U, Rayman Legends, een nieuwe Skylanders en Disney's Infinity (zie screen) en je bent rijp voor het gesticht door Nintendo al af te schrijven.
Okay, bijster originele franchises en IP's zijn het niet, maar de achterban wordt hier dolgelukkig van. Het is daarom des te vreemder dat de Japanners door blijven gaan met die ongemakkelijke Nintendo Direct uitzendingen met een Iwata die als een soort gedrogeerde robot, slecht ingekaderd, stoïcijns in de camera praat, onderbroken door rare pauzes en informatieve filmpjes. Had Nintendo maar de helft van het testosteron van Microsoft of een mespuntje van de arrogantie van Sony, dan zouden ze deze E3 geroeleerd hebben!





MARIO KART 8 (Wii U)

Yes. Mario Kart is terug! En dat heeft de kwakkelende Wii U hard nodig. Grafisch oogt de game prima in HD maar het is vooral het over de top circuitdesign waarbij de makers eindelijk eens wat meer risico hebben durven nemen. De tracks hebben soms meer het karakter van een achtbaan. Klooien met de zwaartekracht speelt dan ook een belangrijke rol, waarbij je nu tegen muren en plafonds kunt racen en de karts als magneten aan de baan blijven plakken.
Met een stabiele 60 f/s was het genieten om weer met de bekende Mario cast te scheuren, waarbij mijn voorkeur voor sturen met de GamePad lag. Je hebt dan net het gevoel een echt stuurtje vast te houden, al zullen de puristen wellicht toch de Remote of de Nunchuk prefereren.
Offline en online (met twaalf man) mag je dat in het voorjaar van 2014 zelf uitdokteren. Bovendien kun je dan middels Mario Kart TV je eigen filmpjes uploaden en delen met de wereld.

spy'tje • spy'tje

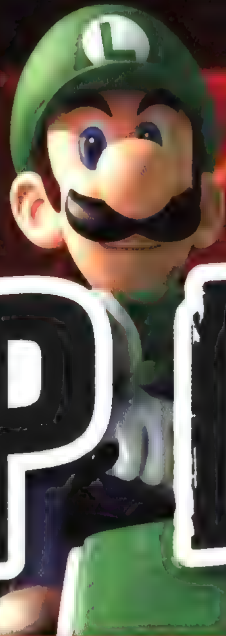
De Wargaming-party was met afstand het beste feest tijdens de E3. Althans dat denkt de Powerspy, want er werd door iedereen zoveel Tequila gezopen dat het net zo goed heel erg kut kan zijn geweest...

SCORE:









OP DE E3





BAYONETTA 2

Wat nou de Wii U niet voor de hardcore gamer? Ga Bayonetta 2 maar eens spelen en zorg dat je langer dan tien minuten overeind blijft zonder af te gaan!
Okay, Bayonetta is niet mijn soort game. Te paniekerig, te hectisch, te Japans zo je wil, maar ik vind het cool dat Platinum met een minstens zo gestoord vervolg komt en juist voor de Wii U. De sexy heks Bayonetta hakt, beukt, vliegt en martelt (torture attacks) er weer lustig op los. De ADHD-gameplay is gebleven evenals de manier van vechten, waarbij ik af en toe echt effe naar adem moest happen. Knokken bovenop een straaljager, langs wolkenkrabbers scheren, engelen hun vleugels afhakken, een nog grotere engel afslachten met je naaldhakken, worstelen met een beeldvullende draak, die vervolgens door een nog grotere draak verorberd wordt. En dat allemaal in amper twintig minuten.
Hijg. Mag ik een flesje zuurstof?

SCORE:


NEW SMASH BROS.

Hilarisch. Het Wii Fit-dametje uit het logo van de gelijknamige game is een speelbaar personage in Nintendo's nieuwe brawler voor Wii U. Megaman knokt tevens een robbertje mee, net als Donkey Kong, Bowser, Pikachu, Samus en 'The Villager' uit Animal Crossing.
De game komt pas 'ergens' in 2014 uit, was niet speelbaar maar gaat geheid een hit worden.

SCORE:


SUPER MARIO 3D WORLD

Deze Wii U titel vond ik persoonlijk een tikje teleurstellend omdat hij wel heel erg lijkt op de 3DS versie met bijna dezelfde naam (Super Mario 3D Land). Bovendien ligt de nadruk wel weer erg op multiplayer met vier spelers. Ik had dan ook liever een Super Mario Galaxy 3 gezien.
Toch, de kat-powerup levert leuke momentjes op en het leveldesign is weer betoverend.

SCORE:

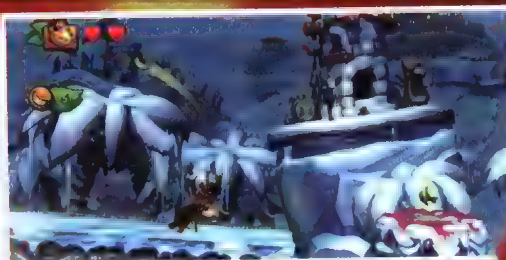


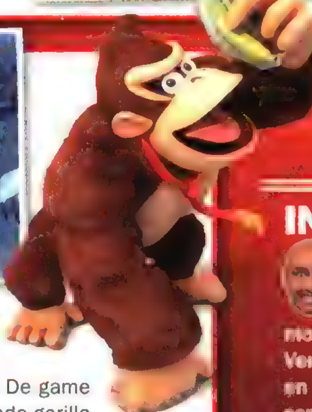

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD

Persoonlijk hoogtepunt. The Wind Waker voor GameCube was de allereerste Zelda die ik ooit speelde, daarna ben ik de oudere delen gaan backtracken en spelen. Ik vond en vind de grafische stijl van Windwaker om te zoenen en ook prima passen bij de thematiek en de gameplay van Zelda. En in HD ziet de game er heerlijk uit.
Inclusief wat kleine aanpassingen dient dit meesterwerkje zich in oktober aan.

SCORE:





DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

De nieuwe DK was mijn Nintendo-favoriet deze E3. De game ziet er prachtig uit (check de vacht van de grommende gorilla maar eens) maar met name het leveldesign verdient een dikke, gele banaan in de poeperd van Retro Studios.
Verschillende paden, instortende platformen, delen van de levels die DK vernielt, het wisselende perspectief naar een soort fixed 3D waarna je van kanontonnetje naar kanontonnetje geschoten wordt (en daar zelf invloed op hebt), de vele vijanden en bewegende onderdelen in de voor- en achtergrond... dit wordt een heerlijke platformer, zoveel is duidelijk.
Naast Donkey zijn ook Diddy Kong en Dixie Kong speelbaar om het op te nemen tegen de dekselse Vikingen op vijf verschillende eilanden.
Eind dit jaar kan iedereen bananas gaan!

SCORE:


IN HET 3DS VAT

Als je dit leest, ligt Mario & Luigi: Dream Team Bros. (zie elders in dit nummer) in de shops. Maar er is meer fijns op komst.
Samuel krijgt eind oktober een klein stijfje als Pokémon X en Pokémon Y zich aandienen, mét soundtrack van Coldplay. Maar niet heus. Verder krijgt Super Smash Bros. volgend jaar eveneens een 3DS versie en duikt in 2014 de aaibare Yoshi ook weer op in Yoshi's New Island (zie screen). Het leveldesign gaat op de kunstzinnige tour met pastelkleuren, krijteffecten, water- en olieverf invloeden. Van Gogh eat your heart uit!
De grootste 3DS klapper dient zich echter in december aan met The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. Dat belooft opnieuw een fantastisch en klassiek Zelda avontuur te worden, wat ik je brom!



POWER UNLIMITED E3 2013



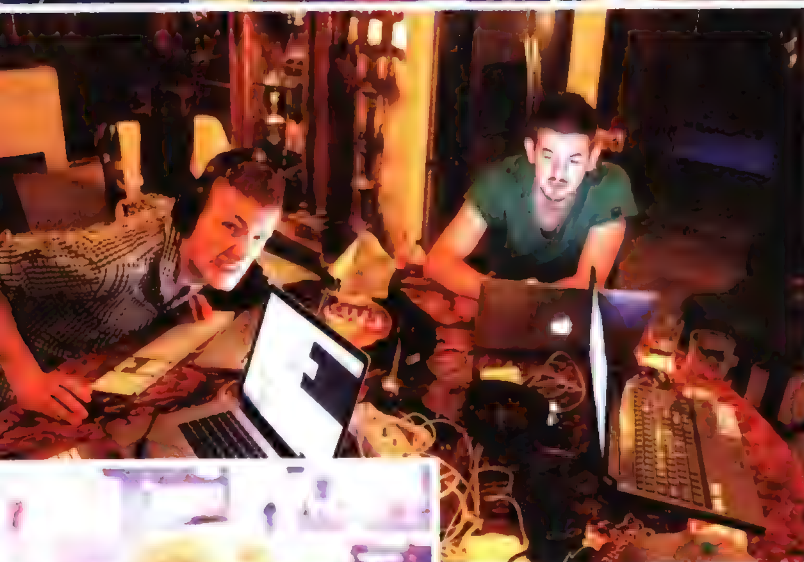


Tot nu toe stond deze special in het teken van de battle tussen Sony, Microsoft en een beetje Nintendo; op de komende pagina's ligt de focus vooral op de fun en onze persoonlijke voorkeuren. We trappen af met een maffe fotocollage.

















spy'tje • spy'tje

Ed had een belangrijke rol in de E3-items op PU.nl. Hij gaf de PU-mannen in LA elke dag een opdracht... die vreemd genoeg steeds braaf werd uitgevoerd. Dat is hem in twintig jaar PU nog nooit gelukt.



spy'tje • spy'tje

Dit jaar was Wouter, vanwege het ontbreken van Jurjen, kampioen snurken. Wat kamergenoot Florian zes slapeloze nachten opleverde. Gelukkig had Florian, omdat het zijn eerste E3 was, zoveel adrenaline in zijn donder dat dit hem niet nekte. Sterker nog, we hadden hem niet willen meemaken als hij wél van een goede nachtrust had kunnen genieten.

BELEEF THE EXPERIENCE

BELEEF NU DE POWER UNLIMITED VILLA EXPERIENCE!
Bent u een weekje op bezoek in LA en zoekt u nog een verblijfplaats? Kies dan niet voor een pauper hotel, maar kom een weekje logeren in de Power Unlimited Villa in de Hollywood Hills! Dit is de plek waar beroemdheden als Jan, Maarten, Florian, Wouter, Tjeerd en Ward verbleven tijdens de E3 2013. Dat wil iedereen toch een keer meemaken?!

RONDLEIDING DOOR DE PU VILLA

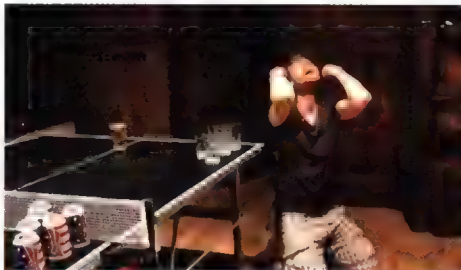
ETAGE 1

Wanneer u de huissleutel omdraait en tegen de onneembare horde van vier trappen aankijkt, kijkt u snel naar links. Daar ziet u een lift, en schroom vooral niet om deze te gebruiken.
Aan uw rechterhand ontwaart u de slaapkamer waar Tjeerd en Ward verbleven. Het E3-moment dat u hier kunt herbleven, is (na een avondje feestvieren wellicht) net als Ward in coma vallen bovenop het mobieltje van iemand die daar de rest van de nacht hopeloos naar blijft zoeken.



ETAGE 2

Op deze etage vindt u twee slaapkamers en de ongewassen bedden van PU's montagesletten. Daarnaast bevindt zich een tafeltennistafel die uitsluitend bedoeld is voor het spelen van Beer Pong.





ETAGE 3

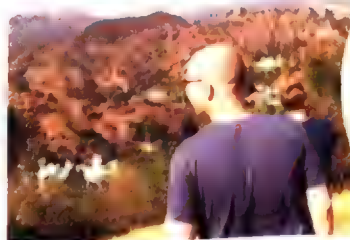
Hoe hoger u komt in de PU Villa, des te verder zal uw kaak openvallen. Aan uw rechthand bevindt zich de slaapkamer van Jan en Maarten met een badkamer plus ligbad met uitzicht over heel LA en een douche zo groot dat u net als Maarten het hele Zweedse bikini team kan uitnodigen om u lekker in te laten zepen.
Aan uw linkerkant vind u de slaapkamer van Florian en Wouter. Hier dient gesnurkt te worden alsof u het halve regenwoud omzaagt. Op deze verdieping van dit majestueuze oord deed Florian ooit zijn pet af. Hier en alleen hier.



ETAGE 4

Op de bovenste etage vindt u een prachtige woonkamer en keuken, waar u spaghetti kan maken. ZONDER TE KIJKEN! natuurlijk.
Verder vindt u ook een zwembad met daarin 64 blikken bier die hier vakkundig door Wouter met doos en al vanuit de keuken in zijn geworpen en vervolgens met het timmermansoog van Maarten tegen de rand van het zwembad zijn opengeslagen.
Neemt u de trap naar boven, dan heeft u het geluk zich op het 'dak van Hollywood' te bevinden. Het dak van Hollywood. U weet wel, het dak van Hollywood.





BEKIJK DE PU VILLA MET EIGEN OGEN
Nog niet overtuigd?! Bekijk dan op onze site de villarondleiding waarmee we bij u absoluut het laatste restje twijfel weg zullen nemen.
PUvillatourE32013

ONDERTUSSEN OP HET KLEINE SCHERM

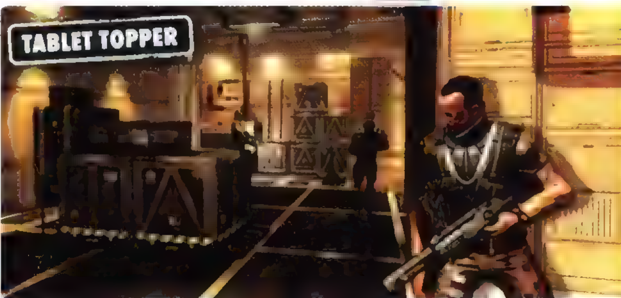
HANDHELDS & TABLETS DEDEN HET GOED

De traditionele handhelds hoeven nog niet bij het grof vuil, ondanks de oprukkende tablets en smartphones die, eerlijk is eerlijk, in sommige gevallen niet onderdoen voor de PS Vita- en de 3DS games van deze wereld.

DEUS EX: THE FALL (iPad / iPhone)



Ik heb het al eerder gezegd en ik zeg het graag nog een keer: DX: The Fall voor iPad doet niet of nauwelijks onder voor de console ervaring. Grafisch spat de game van het scherm (met dank aan retina ondersteuning) en qua mogelijkheden (hacken, upgraden, speelstijlen, augmentations, wapens, social skills) levert het spel niets in ten opzichte van zijn grote broers. De besturing gaat ook opvallend soepel, waarbij je zelf mag instellen wat je het lekkerst vindt spelen. The Fall kost 6 euro voor een kleine acht uur Deux Ex-gameplay. Meer van dit!





THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS)



Stiekem hoopte een enkeling op een nieuwe Zelda voor de Wii U, maar dat zat er niet in deze E3. Toch was de aankondiging van een nieuwe Zelda voor de 3DS meer dan een pleister op de wonde. De gebeurtenissen vinden plaats tijdens/na die van A Link to the Past en spelen in dezelfde wereld.
Link kan transformeren in een muurtekening, om zo als een schaduw over muren te bewegen. Dit zorgt voor nieuwe puzzels en exploratie die je op onbereikbare plaatsen laat komen. Kunstzinnig, uitdagend en leuk.

COMPANION GAMING



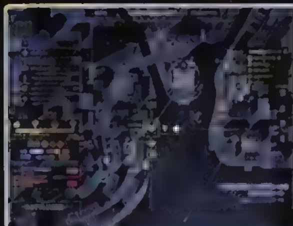
Een opvallende trend op deze E3 was de companion app., een programma op je tablet dat je ervaring op je console moet uitbreiden. Natuurlijk kennen we al Smartglass voor Xbox en ook Sony komt met een app voor de PlayStation, maar het was voornamelijk Ubisoft dat liet zien hoe we de komende jaren ons tweede scherm gaan gebruiken tijdens het gamen. Ubisoft games als Assassin's Creed IV: Black Flag, The Crew, Watch_Dogs en The Division krijgen allemaal een companion app.
In The Crew kun je simpelweg je auto aanpassen via het tweede scherm of xp uitgeven, en gebruik je het vooral als een handige extra, maar The Division laat zie hoe het echt moet. In deze nieuwe open world RPG van Ubisoft kan een speler via de tablet een team op de grond ondersteunen als drone. Zo kun je healen, buffs geven en de tegenstander spotten voor het team op de grond. Hiervoor hoef je niet in dezelfde ruimte als de console te zijn, zolang er maar internet is natuurlijk.
Tijdens een presentatie werd duidelijk dat alles op de tablet in realtime gebeurt en er geen vertraging is in het beeld op je tablet. Wel zo belangrijk, en wat ook nog mooi is: het zag er verdomd goed uit!



The Division: tabletondersteuning zonder vertraging.

BATTLEFIELD 4

Naast Ubisoft werken ook andere uitgevers aan apps voor hun games. Zo keert in Battlefield 4 de commander terug dankzij een app. Via de tablet heeft een commander nu een prima overzicht op het slagveld en kan hij zo zijn troepen bevelen geven. Nu alleen nog hopen dat die er ook naar luisteren.
Buiten genoemde Ubisoft games en Battlefield 4 zal in ieder geval ook Project Spark gebruik maken van een companion app.



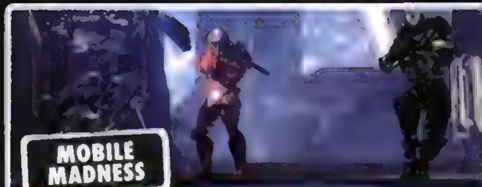
In Battlefield 4 keert de commander terug via de companion app.



TEARAWAY (PS VITA)



Tearaway is afkomstig van de bedenkers van LittleBigPlanet. Deze kleurrijke game doet denken aan Paper Mario, waarbij augmented reality eindelijk op een leuke, gekke manier wordt toegepast. Zo kun je letterlijk met je vingers - via het touch screen - inbreken in de game en de papieren wereld beïnvloeden, oprekken, uit elkaar scheuren of monstertjes bevechten.
Miyamoto heeft de game inmiddels gespeeld en vond hem vet. W00t!



HALO: SPARTAN OPS (Windows 8 Mobile)



Two stick shooters zijn even simpele als verslavende games die prima werken op de mobile... eh, mits je vingertoppen niet al te vettig zijn.
Halo: Spartan Ops is zo'n game, waarin je in topdown view als Spartan op schattige, kleine Grunts en Elites knalt.
Liever zie je Halo natuurlijk niet versimpeld, maar wel als het op deze manier op je phone kan! ✖

WAAR WAS HET GOED HANGEN?

DE BESTE STANDS OP DE E3

Tjeerd is vermoedelijk de meest kunstzinnige gast op onze redactie en mocht daarom dit jaar bepalen wie de mooiste stand had neergezet op de beursvloer. En omdat ie toch bezig was, nam ie ook maar effe de boothbabes in z'n beoordeling mee.



PRACHT EN PRAAL

Ubisoft

Met Watch_Dogs en The Division kwam Ubisoft met twee supertitels waardoor je deze stand absoluut niet mocht overslaan. Het 'frontje' van Ubisoft was dan ook een van de tofste van de E3, met nice artwork van die twee games. Het Just Dance gedeelte zorgde voor wat vrouwelijk schoon, maar verder hadden ze deze keer bezuinigd op de boothbabes, want qua vrouwen was het zo schaars als obesitas in Ethiopië.



Activision

Activision heeft elk jaar een joekel van een stand, en elk jaar ziet het er weer even slick uit. Deze E3 hadden ze een gigantisch theaterscherm met footage van Call of Duty: Ghosts en Destiny. Maar niet alleen het scherm was een fraaie aandachtstrekker, ook de rest van de stand mocht er wezen. Dat was overigens grotendeels te danken aan het artwork van Destiny, want dat kunnen ze wat mij betreft zo in het Rijksmuseum naast de Nachtwacht hangen.

De boothbabes pasten uitstekend in 't thema, want zo onzichtbaar als de babes van Ghosts, waren ze nergens.







GAMES

EA

De E3 draait om de games en dat had EA prima begrepen. Zo kon je met 64 man los in de Battlefield 4 multiplayer, waren de EA Sports games op current en next-gen te spelen en ook met Command & Conquer en Need for Speed: Rivals konden we hands-on. De wachttijden bij Titanfall waren wel iets te lang en verder waren er zakverslappend weinig babes te vinden. EA staat blijkbaar voor Ellendig Armoedigweinigboothbabes.





Microsoft

Qua games had Microsoft het goed voor elkaar, ook al zag de stand eruit alsof hij was ontworpen door een labiele huismoeder en de bastaardzoon van Jan de Bouvrie.

We konden spelen met een paar grote (launch)games als Ryse, Forza, Project Spark en Killer Instinct. En verder kon je je gebit kapot knarsen op redelijk suffe arcade games, waaronder een golfgame en een motorracer. Zo kon je de nieuwe matgladde baksteen van Microsoft flink op de proef stellen en je vingers kapotvoelen op de nieuwe controller.

Wat vrouwen betreft was het karig; er was waarschijnlijk One boothbabe en die zat de hele tijd op de plee.



spy'tje • spy'tje

Wat is de overeenkomst tussen Sony-baas Jack Tretton en Geert Wilders? Ze roepen allebei precies wat het volk wil en scoren daar big time mee. Tretton heeft alleen geen bodyguards nodig.

BOOTHBABES

Bethesda

Bethesda had een leuke stand, met een uit de kluiten gewassen mech-hond, Wolfenstein vlaggen en een mooi uitgelicht Elder Scrolls Online logo. Maar het stal vooral de show vanwege de classy boothbabes.

De chicks waren van het soort dat je het liefst streelt voordat je ze veegt en ze waren zo cute als tien kittens in een polonaise. Top dat af met een outfit van boyfriend-shirts met spijkerhotpants en je.. oh je kwijlt al over de foto.





Crave Online

Over deze booth kunnen we kort zijn: een weinig interessante partytent op het parkeerterrein van het Convention Centre. Je zult ook geen journalist kunnen betrappen op enige kennis over Crave Online en dat heeft een reden; je moest een verdomd sterke wil hebben als je die boothbabes kon negeren. Die waren zo wulps, schaarsgekleed en botergeil dat je je een kutkotsende Patty Brard moest voorstellen om het feest in je broek wat in te perken. ✖



DE ÉCHTE NEXT-GEN PC-GAMES OP DE E3

Leuk die next-gens maar het zijn natuurlijk gewoon twee schattige x86 mini-PC'tjes, die PS4 en Xbox One. De ware, volgende generatie powergames vinden we vanzelfsprekend bij de kloeke, grijszwarte bak die PC heet. Jan & Ward kozen een paar potentiële toppers voor je uit.

ROME II: TOTAL WAR

Rome is niet in één dag gebouwd en hetzelfde kan gezegd worden voor Rome II: Total War van strategische meesters Creative Assembly. Voor de opvolger van de meest succesvolle telg uit de Total War-reeks zijn de makers niet over een nacht ijs gegaan.



Zo is de campagne-map waar je om beurten je planning doet en je leger rekruteert zowel visueel als functioneel flink op de schop gegaan. Het gaat te ver om het hier allemaal uit de doeken te doen, maar het werkt beter. Op de E3 was een gevecht tussen Caesars troepen en de Egyptenaren speelbaar en dat was niet minder dan fenomenaal. Het goudkleurige filter geeft de toch al imposante graphics een authentieke look en de battle opties bieden tal van mogelijkheden. Zo kun je verschillende verdedigingstactieken toepassen, waarbij Egyptenaren brandende rotsblokken van heuvels af gooien of andere volken verschillende gemene valstrikken gebruiken zoals giftige pijlen en valkuilen met vuur of verborgen spiesen erin.



Bovendien kunnen je eigen wapens zich tegen je keren. Als jij valkuilen hebt gegraven en je troepen vluchten in paniek weg, dan kunnen ze letterlijk in hun eigen vallen lopen. Of wat te denken van het inzetten van oorlogsolifanten? Perfect om de vijand bang te maken en om over manschappen heen te walsen, maar als die logge beesten het op hun heupen krijgen, kunnen ze op de vlucht slaan en je eigen soldaten zonder pardon pletten.

Neem daarbij dat de game meer politieke intriges heeft dan de series Game of Thrones, Rome en West Wing bij elkaar en je dient als Romeinse Generaal voortdurend op je hoede te zijn. De Senaat en de rijke Romeinse families hebben allemaal hun eigen, verborgen agenda's. Rare jongens, die Romeinen...

THE WITCHER 3: THE WILD HUNT



Het derde deel in de grimmige RPG-reeks rondom de grijsgelokte Geralt komt ook naar Xbox One en PS4, maar het Poolse CD Projekt RED is een echte PC-ontwikkelaar, dus als je de kans krijgt, speel deze potentiële topper dan onder Windows.

Het derde deel is gigantisch groot, kent een volledig open wereld en biedt meer queesten dan ooit.

Jan huilde achter gesloten deuren een uur lang tranen van geluk, dus binnenkort zullen we hier in PU uitgebreid op terugkomen.

DAYZ [STANDALONE]

Na het immense succes van de ArmA 2 mod DayZ kon een standalone versie niet uitblijven. Dat deze game uiteindelijk ook op de PlayStation 4 en/of de Xbox One uitkomt, lijkt zo goed als zeker, maar zolang dat niet officieel bekend is, behandelen we deze titel nog even als pure PC-exclusive.

DayZ is een multiplayer open world survival horror game waarbij je in een wereld ter grootte van 225 km^2 wordt gedropt die overspoeld is door zombies. Daarin moet je niet alleen zien te overleven, want naast zombies moet je ook oppassen voor andere spelers die uit zijn op jouw verzamelde spullen, stuff dat je hard nodig hebt om te overleven.

Nieuw in de standalone zijn onder andere ziektes die je kan krijgen door verkeerd te eten en, niet onbelangrijk; er zijn nu ook vrouwelijk zombies!

De publieke testfase begint hopelijk nog deze zomer.



ECHTE EXCLUSIVES VOOR DE PC

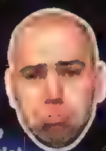
Naast indie games zijn er nog maar weinig echt exclusieve PC-games over. De volgende pareltjes voor de persoonlijke computer spotten we op de E3: Arma3 / Company of Heroes 2 / Total War: Rome 2 / Command & Conquer / Infinite Crisis.

DIT KOMT OOK GEWOON NAAR PC

Titanfall, Battlefield 4, CoD: Ghosts, Assassin's Creed IV: Black Flag, Watch_Dogs, Splinter Cell: Blacklist, Command & Conquer, ArmA 3, Wolfenstein, FIFA 14, Mirror's Edge 2, The Evil Within, Lost Planet 3, Deus Ex; Human Revolution Director's Cut, THIEF, Murdered: Soul Suspect, Batman Arkham Origins, Mad Max, LEGO Marvel Super Heroes en veel meer...

VANUIT DE WANDELGANGEN

E3 2013 (ON)ZINNEN



"Zzzzzzzzzzz... Snurk..."
Wouter tijdens de Rome II: Total War presentatie (De dag na het Wargaming-feestje)

"Anyone want a beer? It is Polish, so much better than that American piss they call beer."
Behind closed doors bij The Witcher III





"Waarom lange, saaie persconferenties geven, als je de games voor je kunt laten spreken?"
Reggie Fils-Aime - Nintendo



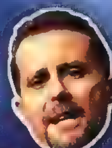
"Deze beelden mag je echt niet gebruiken!"
Jan, strompelend op handen en voeten aan de rand van het zwembad



"Stick with your Xbox 360."
Don Mattrick - Microsoft beantwoordt de vraag wat gamers zonder internet moeten doen



"Deze filmpjes zet je verdikkeme niet op YouTube, Florian!"
Square-Enix distributeur Wiebe van der Werk tijdens het Wargaming feestje



"De PS Vita is nu net lekker op stoom aan het komen."
Andrew House - Sony PlayStation



"Je kunt je PS4-games gewoon uitlenen aan bestaande, echte vrienden."
Jack Tretton - Sony PlayStation



"We hebben geluisterd naar de achterban en die wilden massaal een controller based game."
Makers Ryse voor Xbox One



"Jezus, wat was je aan het snurken vannacht!"



"Mmmm, misschien had ik toch een paar biertjes op."



"So let's take a look." ... "We will start over." ... "It will happen, I promise."... "I guess you will see it later."
BF4-producer tijdens Xbox One presentatie



"Wij willen de prijs van next-gen games graag op het huidige niveau houden."
Don Mattrick – Microsoft



"Volgens mij heb ik wel twee keer je been aangeraakt vannacht."



"Echt wel meer dan twee keer, dude!"



"Titanfall is ontworpen met Cloud Computing in het achterhoofd."
Vince Zampella - Respawn Entertainment



"Ik naar de kloten, jullie naar de kloten!"
PR-dame tijdens de Wargaming Party (waarna voor de zoveelste keer shots aan de bar werden besteld)

"De installed base voor de Wii U is op dit moment simpelweg te laag."
Yves Guillemot - Ubisoft



"Er is geen enkele next-gen game waarvan ik de drang voel om hem te moeten spelen, en niet één game die ik graag zelf had ontwikkeld."
Miyamoto komt voor zijn doen opvallend fel uit de hoek



"Hoeveel biertjes mag je in Amerika eigenlijk drinken als je de Bob bent?"
Jan beseft dat ie al effe bezig is met innemen



"Is er dan Wi-Fi op de beurs?"
Tjeerd op tien meter afstand van het perscentrum, waar een paar duizend journalisten rondlopen



"Vechten was de allereerste sport op aarde. In iedereen zit een vechter."
Dana White van UFC toont zich een waar filosoof



"Kan iedereen zijn eigen troep opruimen?"
Maarten dagelijks bij het zien van smerige borden, natte sokken, half-volle koffiemokken, verdwaalde USB sticks, rondslingerende microfoons, lege bierblikjes en open colaflessen





"Hey, gast. Hoe kom ik aan zo'n GT6 petje?"
Florian tegen de grootste baas van Sony: Ken Kutaragi



INFAMOUS SECOND SON

De inFamous games op de PS3 waren fantastisch en de ultieme mix van een open wereld game en superpowers. Op de PlayStation 4 wordt het nóg veel vetter, weet Florian nu al. Hij kwam in ieder geval als een kwispelende puppy uit de presentatie!



De main character van de eerste inFamous games, Cole McGrath, is ingeruild voor Delsin Rowe. Cole McGrath had controle over stroom, maar de nieuwe main character heeft de controle over vuur en kan zelfs effe veranderen in rook, waardoor er in Second Son iets meer stealth gameplay mogelijk is.



Delsin Rowe schijnt ook de powers over te kunnen nemen van andere Conduits (lui met superkrachten) maar daar hebben we tot op dit moment nog niks van gezien.

Geen stijlbreuk

Second Son is geen complete stijlbreuk met de serie geworden, gelukkig niet, maar je hebt nu wel meer eigen keuze over hoe je de dingen gaat aanpakken. De developer heeft ook al laten weten dat bepaalde keuzes invloed hebben op het verloop van de game, maar dat wordt niet zo schokkend als bijvoorbeeld in Heavy Rain of de Fable games.

Je speelt gewoon weer als een good guy óf evil motherfokker die schijt heeft aan alles en iedereen.

De game begint zeven jaar nadat Cole The Beast heeft verslagen in inFamous 2 en speelt zich af in Seattle.

Delsin Rowe krijgt hulp van zijn oudere broer, genaamd Reggie, maar die heeft zelf geen superpowers. Het is een vergelijkbare situatie als met Cole McGrath en Zeke in de vorige inFamous games. Over de rest van het verhaal is nog maar verdomd weinig bekend, maar ik kan je wel alvast wel vertellen dat alle shit er verbluffend mooi uitziet.

Grafische power

Aan het begin van de demo sta je boven op het dak van een hoog gebouw en kijk je over de stad uit. Meer dan ooit heb je het gevoel in een levende stad rond te lopen. Overal om je heen zie je dingen gebeuren. De metro rijdt langs en er stappen mensen in en uit, de vogeltjes zitten in de boom te tjirpen en vliegen over je hoofd, de blaadjes vallen 'levensecht' uit de bomen en worden meegesleurd door een zuchtje wind, NPC's staan gezellig met elkaar te lullen op de hoek van de straat, het zonnetje staat lekker te shinen aan de horizon en zorgt voor fantastische lighting effects... het houdt niet op.

De manier waarop ontwikkelaar Sucker Punch de grafische power van de PlayStation 4 weet te benutten, is nu al bijna legendarisch. De hoeveelheid details is ongekend en heb je echt nog nooit gezien in een game.

Het valt daarbij op dat alles in de wereld ook kapot kan gaan, als je er maar lang genoeg op schiet.

Geen launchgame

Het ziekste van alles is dat inFamous: Second Son nog steeds een grote open wereld heeft, maar dat kan je aan de graphics echt niet zien. Op de huidige consoles zien scripted en lineaire games er altijd mooier uit dan sandbox games, maar op de next-gen consoles is dit duidelijk geen issue meer.

Wat mij betreft is het enige nadeel aan deze game dat het geen launchtitel wordt; we zullen dus iets langer moeten wachten op de absoluut vetste PlayStation 4 game tot nu toe! ✖

PS4 / SUCKER PUNCH / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT / MAXIMAAL 3 MAANDEN NA LAUNCH





KILLZONE: SHADOW FALL

Onze Jan heeft zó uitgebreid kennis kunnen maken met Killzone: Shadow Fall dat we er in het 'gewone' gedeelte van PU een aparte preview aan wijden. Op pagina 46 en 47 lees je waarom het volkomen terecht is dat Sony de game van Guerrilla tot speerpunt van hun line-up heeft gemaakt.



FORZA MOTORSPORT 5

Wouter en Florian kregen backstage een presentatie van Forza Motorsport 5 en beide heren waren zwaar onder de indruk. Florian vertelt waarom deze game het beste excuus is voor het aanschaffen van een Xbox One.

Tijdens de presentatie vertelden verschillende developers dat de vorige Forza games er door gebrek aan grafische power iets te perfect uitzagen. Bij Forza 5 is dat niet meer het geval, want de details in de game zijn verbluffend.
Ik zal het uitleggen. Geen enkele auto is perfect, zelfs niet als hij de fabriek uit komt rollen, en dat soort imperfecties zijn nu echt zichtbaar. Denk aan minuscule krasjes in de lak, maar ook op de remschijven, banden, dashboard en ramen.
Tijdens het racen wordt dit erger en dat is een fraai gezicht. Na een race zien auto's er in het echt ook altijd uit als... uuuh... na een race en dat is in Forza 5 voor het eerst ook het geval. Stukjes rubber verdwijnen uit de band en komen op je voorruit terecht, maar ook modder, zand en andere viezigheid zal je op je bolide aantreffen.





Meelevend publiek

Bij bepaalde gamegenres kan je duidelijk zien dat we toe zijn aan krachtigere hardware, maar bij racegames valt dat altijd wat minder op. Games als Forza Horizon, Need for Speed: Most Wanted en Gran Turismo 5 ogen stuk voor stuk nog steeds prachtig, maar dat idee verdwijnt direct na het zien van Forza 5 op de Xbox One.
Ook de omgevingen waarin je rijdt zijn veel mooier geworden en we krijgen nu voor het eerst 3D publiek dat echt meeleeft tijdens de race. Mensen schreeuwen dingen als je langsrijdt, staan met spandoeken klaar en schrikken als je de vangrail inklapt. De mate van detail wordt absoluut naar een hoger niveau getild.

Driveatars

De leukste nieuwe feature in de game zijn de 'Driveatars'. Tijdens het racen checkt de game jouw rijstijl en past daar je tegenstanders op aan. Letterlijk alles wordt gedetecteerd; zoals de manier waarop je de bochten neemt, of je veel onderstuur of overstuur hebt tijdens het racen, wanneer en hoe hard je remt, of je een agressieve manier van inhalen hebt, of dat je heel netjes rijdt en ga zo maar door. Je tegenstanders worden hierop aangepast en zo zal je nooit meer die standaard A.I. krijgen, zoals we die kennen uit de huidige racegames.
Ook online worden deze Driveatars gebruikt als een lobby niet helemaal vol zit met echte spelers en gamers kunnen zelfs de Driveatar van hun vrienden uitdagen! Een hele toffe feature.
En dan heb ik het nog niet eens gehad over het feit dat het hele Top Gear team hun stem en kennis heeft geleend aan de game. Gran Turismo, eat your heart out! ✖

XBOX ONE · TURN 10 STUDIOS · MICROSOFT STUDIOS · LAUNCHGAME





DEAD RISING 3

Dead Rising is al twee games (en een beetje) lang een artiest op het gebied van zombieslachten. In deel 2 kon de speler de meest gestoorde wapens creëren uit verschillende onderdelen - zoals een Porta-Mower of een Super B.F.G. -, iets wat in next-gen nummer 3 gelukkig nog steeds kan. Vervolgens kan je deze slachtijzers op nog VEUL MEER ZOMBIES gebruiken, want dit keer heb je een heel geïnfecteerd dorp, genaamd Los Perdidos, tot je ondodendodende beschikking.
Om dit slachtveld te kunnen doorkruizen, kan je een flink wagenpark aan brute vehikels gebruiken, maar pas op!, de slimmer geworden zombies kunnen je zo door je autoraam naar buiten sleuren en reageren bovendien op licht en geluid.
Het meest indrukwekkende van Dead Rising 3 zijn tot nog toe echter de enorme vergezichten die volgepropt zijn met mekkerende, lopende lijken. Deze next-gen pracht en praal belooft een oneindigheid aan moordmogelijkheden!

XBOX ONE / CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER / CAPCOM / LAUNCHGAME



ELDER SCROLLS ONLINE



"WAT?!", schreeuwde ik toen ik hoorde dat The Elder Scrolls Online ook naar Xbox One en PlayStation 4 komt. Het was een kreet die mijn blijdschap en verbazing in één woord samenvatte. Hoe vet is het dat je straks ook op je console kan genieten van deze game die een frisse wind door het MMO-landschap doet waaien. Het brengt me zelfs aan het twijfelen of ik deze MMO wel op de PC wil spelen, want volgens mij leent hij zich misschien nog wel beter voor de console.

Lekker hakken en zagen in Tamriel en dat vanaf de bank. Breng het nu, want ik kan nauwelijks meer wachten!

PC / XBOX ONE / PS4 - ZENIMAX ONLINE STUDIOS - BETHESDA SOFTWORKS - Q1 2014



PROJECT SPARK



Terwijl iedereen zich aftrok bij allerlei oogverblindende graphics, werd ik 'weggeblazen' door Project Spark, een game waarmee je supersimpel je eigen games kan maken.

Tijdens een behind close doors presentatie ontdekte ik de diepte achter dit spel en viel van de ene verbazing in de andere. Naast je eigen levels bouwen, kun je ook simpel objecten programmeren en deze voorzien van een brein. Hiermee kun je bijvoorbeeld een steen maken die achter je aan rolt, maar ook een complete synthesizer waarop je deuntjes kan spelen die je tegelijkertijd kan opnemen.

Alles wat je maakt, wordt gedeeld met de community en zo kan je voortborduren op elkaars creativiteit, waarbij de originele bedenker altijd de credits krijgt.

Dit is echt een game voor de creatievelingen onder ons en verplichte kost voor liefhebbers van Minecraft en LittleBigPlanet.

Ow, en had ik al verteld dat deze game gewoon free-to-play wordt? Een game om helemaal uit te wonen!.

PC / XBOX ONE / XBOX 360 - TEAM DAKOTA - MICROSOFT STUDIOS - Q4 2013



RYSE SON OF ROME





Aaahhh, dit is typisch een gevalletje 'techdemo zo pretty als een prinsesje, maar zo leeg als een kluizenaar z'n contactenlijst'. Tenminste, dat was het eerste wat ik dacht toen ik beelden te zien kreeg van een onwaarschijnlijk strak ogend strand, waarop marcherende Romeinen inhakten op brullende barbaren als een soort D-Day in Pompeii.

Het geheel heeft een look die typisch is voor Crytek, de ontwikkelaar die vooral PC-shooters heeft gemaakt zoals Crysis en Warface; strakke, cleane graphics met een blauw filter er overheen, wat het een bijna stadse gloed geeft. Ryse gaat daarbij natuurlijk los met allemaal fancy licht- en schaduweffecten, parametric skeletal animation, particle effects, schmarticles schleffects en al die shit, maar ik ben vooral geïnteresseerd in de gameplay.

Het hakken ziet er vrij recht-toe-recht-aan uit, met veel QTE's waarmee je brute kill-animaties uit Romeinse modderfokker Marius Titus trekt. Maar de ontwikkelaars garanderen dat je zeker de ruimte krijgt om battles te masteren! Zo is timing essentieel als je slagen blokkeert: met een goede timing ketst het zwaard simpelweg van je schild af, maar met een perfecte timing maakt je tegenstander een sierlijke pirouette en kan je hem harder op z'n flikker geven.

En deze ongelooflijk tactische battles (merk je iets van sarcasme?) krijg je dus voorgeschoteld in next-gen beelden tot de max! ... Althans, na de beurs bereikte ons het gerucht dat Ryse helemaal niet getoond werd op een Xbox One, maar liep op een PC met een Titan grafische kaart die drie keer sterker zou zijn dan de XB1!

Ik heb besloten dat dit bullshit is totdat het tegendeel is bewezen, want ontwikkelaars moeten toch wel iets geleerd hebben van de Killzone 3 blunder op de E3 van 2010! Toch?

XBOX ONE - CRYTEK - MICROSOFT - LAUNCHGAME



THIEF



Voor mij was deze E3 sowieso al een hoogtepunt, ik heb namelijk THIEF kunnen spelen. Garrett was Snake (MGS V) en Sam (SC: Blacklist) de baas als het ging om pure stealth, maar er viel ook wel wat af te dingen op de speelbare demo van Thief.

Sowieso hadden gamers tijdens de E3 hands-on met Thief weinig tijd om de omgeving te verkennen, iets wat in deze game juist essentieel is voor de sfeer en de beleving. Daarbij deed de directe omgeving rond de enorme mansion die Garrett moest verkennen nogal leeg aan. Pas binnenin het grote herenhuis van een corrupte baron toonde de game echt haar pracht en kracht. Maar ook hier was te weinig tijd om alle gangen en vertrekken uit te pluizen op zoek naar glimmende kostbaarheden, verstopte geldbuidels en onbetaalbare kunstschatten.

Het was typisch zo'n speelsessie die hongerig maakte naar meer. Je hebt als meesterdief namelijk tal van manieren en tactieken om toe te passen, en als ik de tijd had gehad, zou ik alle guards hebben beroofd van hun geldbuidels, zou ik ieder plankje in de enorme bibliotheek hebben betast op zoek naar goud en zou ik zoveel mogelijk vijanden bewusteloos hebben geslagen. Nu, met een hijgende E3-medewerker in mijn nek, was het toch vooral zaak zo snel mogelijk het einddoel te bereiken.

Het leukste tijdens de speelsessie was de mogelijkheid om op verschillende manieren de mansion binnen te komen en uiteindelijk ook weer te verlaten. Die sandboxy opzet binnen een pure stealthgame blijft een van de sterkste punten van THIEF.

PC / PS4 / XBOX ONE - EIDOS MONTREAL - SQUARE ENIX - BEGIN 2014



spy'tje • spy'tje

Wat krijg je als je acht mannen een week in een villa laat doorbrengen? Inderdaad, een zwijnenstal. Zo erg zelfs dat er irritaties ontstonden. Wat erg onhandig was als je weet dat de meeste gasten met z'n tweeën in één bed moesten slapen. En je weet het; conflicten moet je altijd goed maken door te knuffelen.



BATTLEFIELD 4

Van de traditionele shooters heeft Battlefield 4 de strijd met een tanklengte gewonnen. Want naast de supermooie graphics en nieuwe mogelijkheden van de Frostbite 3 engine, zoals betere animaties en meer mogelijkheden om de omgeving te mollen, gaat Battlefield 4 op multiplayer ook naar de next level.

De multiplayer was op de E3 al met 64 man op de Xbox One te spelen en zo blijkt dat je op de next-gen consoles eindelijk Battlefield kan spelen zoals het bedoeld is: massaal, hectisch en bruut. Daarnaast heeft elk team een commander, die met z'n tablet overzicht heeft op het slagveld en onder andere orders kan geven en artillerie kan inroepen.

Het ziet er voor een groot gedeelte nog hetzelfde uit als Battlefield 3 op de PC, alleen focust de game zich wat meer op naval battle.

De destructie van de levels wordt nog verder doorgedreven. Zo kun je tanks het riool in laten kletteren door steunpilaren onder de grond op te blazen en je kunt zelfs een heel flatgebouw neerhalen!

Battlefield 4 wordt een slick ogende oorlogsimulatie en laat zien dat dingen mollen nog vetter kan zijn dan je al dacht.

PC / XBOX 360 / XBOX ONE / PS3 - DICE - EA - Q4 2013



FINAL FANTASY XV

Square Enix was ooit de heer en meester van de Role Playing Games, maar de laatste jaren hebben westerse ontwikkelaars een ware inhaalslag gemaakt.

Het is duidelijk dat gamers geen zin meer hebben in turn-based battles en random encounters en Square heeft dat zo langzamerhand ook begrepen. De Final Fantasy XIII delen waren al meer actiegericht en die lijn zet Square door in Final Fantasy XV voor de next-gen consoles. Final Fantasy XV is dan ook de meest actievolle Square RPG ooit. Je kunt nu vrij bewegen en aanvallen tijdens de battles en je kunt zelfs Prince of Persia stijl langs muren rennen! Er is nog maar weinig over van de slome gameplay die we kennen van de FF-games.

Wel is de typische grafische stijl bewaard gebleven. Square Enix is altijd al fan van CGI en pre-rendered filmpjes geweest, maar door de grafische power van de Xbox One en PS4 hoeft dit niet meer; de ingame beelden zien er bijna net zo mooi uit!

XBOX ONE / PS4 - SQUARE ENIX - 2014



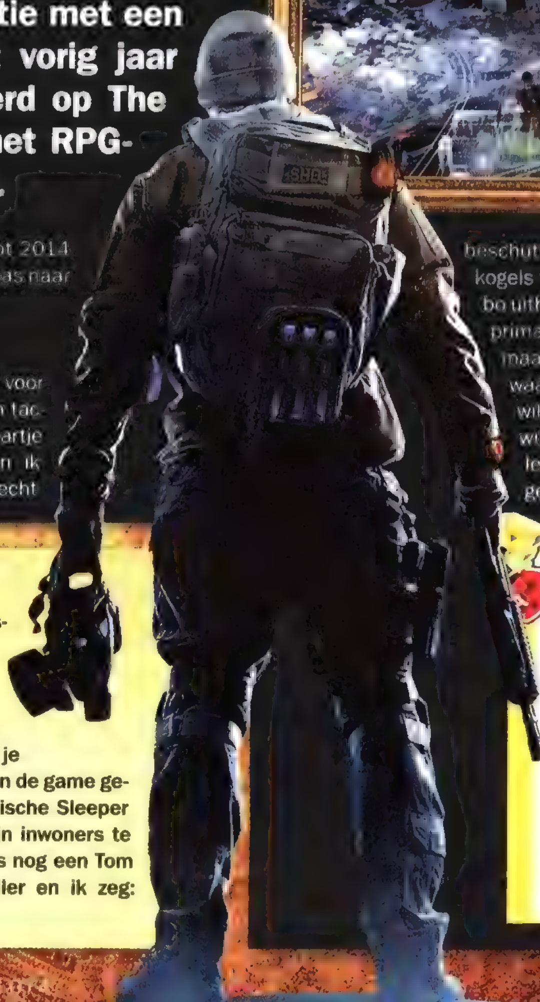
THE DIVISION

En ja hoor; Ubisoft flikte het 'm dit jaar weer: ze verasten ons aan het einde van hun persconferentie met een game waarvan je hoofd ontploft. Was het vorig jaar Watch_Dogs; dit jaar werden we getrakteerd op The Division, een open world tactical shooter met RPG-elementen die veel weg heeft van een MMO.

In The Division is de wereld naar de tering. Er zijn geen zekerheden meer in het leven. De olie industrie, de ziekenhuizen, de wereldhandel... alles ligt op z'n gat. Het is ieder voor zich; het leven bestaat vooral uit overleven. Precies een wereld waarin ik helemaal tot m'n recht zal komen... vermoed ik.
Deze setting trok me dan ook aan als een magneet een stuk ijzer. Ik begon geld tegen mijn beeldscherm te smijten, maar er gebeurde niets. Ik moet wachten tot 2014 want dan komt de game pas naar de PS4 en Xbox One.

Teamwork

The Division focust zich voor namelijk op co op actie en tactisch schieten en mijn hartje ging harder kloppen toen ik merkte dat je daarbij ook echt beschutting moet zoeken om kogels te ontwijken. De Rambo uithangen is zo nu en dan prima in lompe shooters, maar in dit soort games waarin je moet overleven wil ik dat juist niet. Dan wil ik vechten voor mijn leven en als het lukt op gelucht ademhalen.



SECOND OPINION

De eigen tech die het Zweedse Massive Entertainment toepast voor The Division resulteerde in de mooiste game van de afgelopen E3.
Afgezien van de prachtige graphics, is het toch vooral de gameplay die mij - een koppige singleplayer gamer - enorm aanspreekt. De combinatie tussen shooter en RPG gameplay in een WoW-achtige online wereld die voortdurend verandert, deed mij duizelen.
Het gegeven dat je feitelijk je eigen klasse ontwerpt en in je eigen tempo op avontuur mag in een winters, anarchistisch New York lijkt me bovendien fantastisch.
Uiteraard zal je vroeg of laat moeten team-uppen met andere online spelers maar als je wil, kun je het leeuwendeel van de game gewoon in je eentje, als narcistische Sleeper Cell trachten New York en zijn inwoners te redden. Doe bovenop dit alles nog een Tom Clancy complotrijke techthriller en ik zeg: shut up and take my money!

spy'tje • spy'tje

Opmerkelijke uitspraak van een EA-medewerker tijdens de UFC-presentatie op de EA persconferentie. De nieuwe UFC-game was zo realistisch geworden omdat iedereen volgens hem wilde voelen hoe het is om een klap voor je kanis te krijgen. Blijkbaar had hij die al gehad...

In het team waarmee je rondbanjert, kun je verschillende rollen vervullen en dat doe je door bijbehorende skills en uitrusting te kiezen. Mag ik daarbij even een halleluja horen voor het open skill systeem waardoor je niet vastgeroest zit in een rol maar altijd van rol kan veranderen. Daar werd ik namelijk stuiterend blij van.



Extraction

Het einde van een missie is nog zoiets waarmee Ubisoft me pakte. Het is niet simpelweg afgelopen. Nee, je moet eerst nog maar eens zien weg te komen met je buitgemaakte spullen. Op het moment dat je vraagt om door bijvoorbeeld een helikopter opgepikt te worden, wordt iedereen in je omgeving daarvan op de hoogte gebracht en zullen ze zich naar jouw positie haasten om je net veroverde buit te stelen. Dan wordt het nog effe peentjes zweten en dat is precies wat ik in deze game wil doen.

The Division bracht echt mijn hoofd op hol deze E3.

PS4 / XBOX ONE - UBISOFT MASSIVE - UBISOFT - Q4 2014

THIRD OPINION



Met deze hybride tussen een actie RPG en een MMO, laat Ubisoft zien dat ze niet bang zijn om buiten de doos te denken, zoals ze dat met Watch_Dogs ook al proberen te doen. Zo leggen ze met beide games een brug tussen tablet- en console-gaming.

Ik ben sowieso fan van co-op, maar het idee dat mijn minder gamebegaafde vrienden toch hun steentje bij kunnen dragen door te buffen, vijanden te taggen, raketten af te vuren en te scouten via de tablet of telefoon, doet mijn hart een vreugdesprongetje maken.

Daarnaast ziet het er fantastisch uit, en is het een goed teken voor de next-gen consoles dat we nu al in het New York van The Division deze mate van detaildoorspekking zien.

Samen met de onwijs vette setting en de survival RPG gameplay, zie ik The Division helemaal zitten.



DESTINY



Eerlijk gezegd dacht ik dat mijn aanvankelijke enthousiasme over Destiny vooral gebaseerd was op het feit dat ik Bungie zo hoog heb zitten, maar eenmaal op weg naar de E3 hoorde ik dat ook Tjeerd en Ward stonden te springen om Destiny te checken.

En dat is geen wonder, want wat een brute ambitie schuilt er achter deze MMO-achtige shooter, zich afspelend in een prachtig, vrij te waren, universum waar de meest wonderlijke constructies, wezens en wapens te vinden zijn.

TLC

Dit concept klinkt allemaal een beetje 'been there', ware het niet dat Bungie zo ontzettend veel tijd en moeite stopt in het opbouwen van deze wereld: of het nou de zorgvuldig gecomponeerde muziek of de minutieus ontworpen outfits en omgevingen zijn, alles krijgt de dezelfde hoeveelheid TLC (Tender Loving Care, duh!).

Maar dan nog blijft het een shooter-MMO, nietwaar? Games in dit genre zijn vaak lelijk, lomp en statisch, waarbij het op allerlei fronten concessies moet doen omdat duizenden idioten het tegelijkertijd willen spelen.

Ha, maar Destiny niet! Dat ontdekten we toen we in een behoorlijk riante bioscoopzaal op de stand van Activision, op een enorm scherm EINDELIJK in-game beelden zagen. Elke next-gen game die ik tot nu toe heb gezien, heeft op een of andere manier nog wel wat imperfecties. Of het nou een kartelrandje hier en daar of een misplaatste bron van licht is; perfectie leken ook de XB1 en PS4 niet aan te kunnen. Maar Destiny... zelfs op dat scherm ter grootte van een voetbalveld leek elk straaltje licht en elke berg aan de horizon... volmaakt. En dat voor een shooter-MMO? Ik geloof het bijna niet.



XBOX ONE / XBOX 360 / PS4 / PS3
BUNGIE - ACTIVISION - 2014

EN JE OUDE BAKKIE DAN?

HUIDIGE GEN KNALT NOG EFFE DOOR



We zouden het bijna vergeten, maar deze generatie moet sowieso nog een paar maandjes door tuffen! Gelukkig duwde de E3 2013 Jan en Wouter een paar zeer bijzondere reminders onder de neus. Check ze hieronder!



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

PC / PS3 / PS4 / XBOX 360 / XBOX ONE

Duitsers neermaaien met BJ onder de knoppen in een alternatief What If-scenario. De nieuwe Wolfenstein speelt als een trein en kent een heerlijke cast die het arcade knalfestijn wat meer context verschaft. Wel jammer: de game oogt op next-gens niet echt, eeh, next-gen en dat doet vrezen voor de graphics op PS3 en Xbox 360. Zeker in vergelijking met genrebroeders als Titanfall en Battlefield 4.

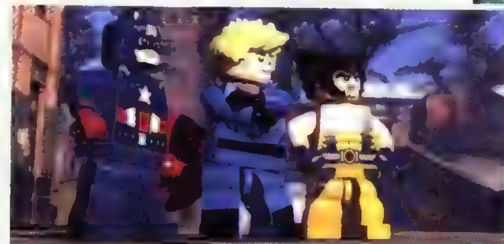
LEGO MARVEL SUPER HEROES

PC / DS / 3DS / PS3 / PS4 / VITA / Wii U / XBOX 360 / XBOX ONE

Op de Warner Bros. stand is het altijd weer superhero madness en dus is Wouter er standaard aanwezig. Maar hoe komt de eigenaar van DC Comics nu aan een Marvel game?



Gebroederlijk tussen Infinite Crisis, Arkham Origins en de nieuwe DLC van Injustice, staat daar een veel schattigere game, eentje met Márvel superhelden en LEGO-blokjes.
N00bs en nerds aan de kant schoppend, overmeesterde ik de 360-controller en liet ik een mini Tony Starkje door een blokkerig level vliegen, onderwijl met z'n repulsors knallend. Ik switchte naar een bizar geinig uitziende Hulk, die met een druk op Y met de meest briljante, hilarische animatie in Bruce Banner veranderde. Na weer drie transformaties moest ik nog steeds gniffelen, maar ik besloot toch maar verder te gaan in het level door blokjes te 'LEGO-HULK SMASHEN'. Toen Spider-Man zich vervolgens bij het gezelschap slingerde, was de dolle geek-pret helemaal compleet!
Lekker spelletje dus, maar dan wel voor deze generatie natuurlijk, ook al komt ie naar de next!



DARK SOULS II

PC / PS3 / XBOX 360

Keer op keer doodgaan, dat is het handelsmerk van Dark Souls en in deel 2 is dat niet anders.
Opvallend: je kiest eerst je attributen bij aanvang van de game, waarna het spel een klasse voor je selecteert. Mijn favoriet? De Dual Swordsman, want twee zwaarden zijn altijd beter dan een.
De graphics en de A.I. zijn aangepast waardoor gevechten in de donkere maar fraaie locaties een stuk minder voorspelbaar zijn geworden. Neem daarbij een heuse boobytrap bonanza en je sterft straks opnieuw weer duizend doden.





CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

PC / PS3 / 360

Goeie, ouwe Dracula is zijn powers weer eens kwijt en dat is mooi nieuws voor ons, want dat betekent dat er een nieuw hack 'n slash actieavontuur begint! Lords of Shadow 2 hakt weer heerlijk soepel weg (ik speelde het) en Dracula ziet er verdomd stoer uit als hij nekken leegzuigt.

WORLD OF TANKS

XBOX 360



Jawel, de succesvolle free-to-play tank-RPG komt naar de Xbox 360, en wat blijkt? Eigenlijk bestuurt die game daarop een stuk lekkerder! Je hebt veel meer het gevoel daadwerkelijk zelf in de actie te zitten en je vijanden naar de schroothoop te knallen. De controls en de camera zijn aangepast voor de console versie maar je kunt nog steeds grootschalige gevechten doen van vijftien tegen vijftien.
Iedereen met een Xbox Live Gold abonnement kan de game later dit jaar gratis downloaden.







GRAN TURISMO 6 PS3

Gran Turismo 5 was een groot succes op de PS3 en iedereen dacht dat GT6 een PS4 launchtitel zou worden, maar niks is minder waar! GT6 komt nog gewoon uit op de PS3 en dat is op z'n minst opmerkelijk te noemen.
Eerlijk gezegd heb ik dan ook niet veel vooruitgang gezien in GT6, op een nieuwe physics en banden engine na. Het is een verbeterde versie van GT5 en het is vreemd dat ontwikkelaar Polyphony daar genoegen mee neemt. De game komt ook nog naar de PS4, maar dat gaat zeker nog een jaar duren! Jammer, want op de current-gen maakte de game niet echt indruk.

THE EVIL WITHIN

PC / PS3 / PS4 / XBOX 360 / XBOX ONE

Fucker-de-fuck wat was The Evil Within eng; ik schreeuwde nog net niet de hele Bethesda booth bij elkaar.
Tango Gameworks gaat terug naar de roots van de survival horror en dumpt de gamer direct in een kelder vol bloed, lijken, afgehakte ledematen en freaks die je achtervolgen met een kettingzaag.
De game is bovendien behoorlijk moeilijk waarbij je bijvoorbeeld al sluipend een sleutel van een haakje moet zien weg te grissen en ondertussen schietgebedjes doet om maar niet ontdekt te worden.
Meer nadruk op puzzelen, ongezien blijven en stealth, minder op schieten met je gun (die altijd maar een paar kogels heeft): klassieke survival horror is back.



MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD XBOX 360

De makers van Max & The Magic Marker komen met het hartverwarmende The Curse of Brotherhood, een oogstrelend ren- en springspel waar iedereen met ook maar een greintje gevoel in zijn lijf als een blok voor zal vallen.
Max moet zijn broertje redden in een betoverend mooie wereld die je bovendien zelf kunt beïnvloeden met een magische viltstift. Hiermee teken je lianen, takken etc. om veilig van A naar B te komen, en je gebruikt 'm als wapen tegen beeldvullende vijanden.
De game doet bij vlagen denken aan Limbo, hoewel de latere levels een stuk grimmiger zijn, maar de makers zeggen vooral geïnspireerd te zijn door films als The Goonies en Indiana Jones. En dat betaalt zich uit in een spannende, sfeervolle en fraai ogende platformer.

BEYOND: TWO SOULS PS3

Ontwikkelaar Quantic Dream heeft bewezen heel goed emotie op te kunnen roepen met spellen als Heavy Rain en Fahrenheit. Beyond: Two Souls doet er nog een schepje bovenop!

Het grootste kritiekpunt op Heavy Rain was volgens velen het gebrek aan echte gameplay. In Beyond: Two Souls ben je meer zelf aan het doen, al mag je de game nog steeds een interactieve film noemen.
In deze game ben je op zoek naar een antwoord op het leven na de dood. Jodie Holmes (Ellen Page) kan gebruik maken van een entiteit, genaamd Aiden. Deze entiteit is al sinds Jodie jong was bij haar en helpt haar als ze in problemen komt.
Er zijn duistere instanties die meer willen weten over Jodie en Aiden, en de manier waarop dit in beeld wordt gebracht en wordt verteld, leidt tot veel emoties, zowel bij Jodie als bij de gamers. Ik had een brok in m'n keel na de presentatie, echt!



spy'tje • spy'tje

Leuk en heul modern dat Konami een livestream gebruikte om gamers in de wereld hun E3-spellen te tonen. En ook niet erg dat ze dit item eerder opnamen. Maar zet dan wel de doorspoel optie bij de live stream uit. Botst een beetje met uitgangspunt live stream.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

PC / XBOX 360 / PS3 / Wii U

Aangezien Rocksteady niet aan het roer staat van deze Arkham game en het een wat kleinschaligere prequel is, moeten we het meer zien als een tussendeel. Het lijkt dan ook verdomd veel op z'n twee voorgangers, tot aan de moves en de gadgets aan toe. Nieuw zijn echter de veel uitgebreidere crimescenes, waarin je middels de Batcomputer op indrukwekkende, Virtual Reality (Oculus Rift)-achtige wijze hele gebeurtenissen kunt 'rewinden' om de oorzaak te achterhalen, hetgeen leuke puzzels oplevert.
Ook versch zijn de martial arts-kundige tegenstanders die, net zoals Bats, kunnen counteren, waardoor vuist vs vuist knokpartijen nog stoerder worden. Voor de rest: redelijk gerecyclede kost, maar wel Batman-cool.

MURDERED: SOUL SUSPECT PC / PS3 / XBOX 360

De nieuwe ip's waren deze E3 hoofdzakelijk gereserveerd voor de next-gens. Toch durfde Square-Enix het aan voor de huidige consoles een gloednieuwe 'spoken-detective' te laten debuteren.

Het stadje Salem staat bekend om zijn bovennatuurlijke verschijnselen en figureert in diverse films en boeken wanneer het gaat om heksen, spiritualiteit, moord en andere onverklaarbare zaken.
Een prima decor dus voor een detective-game waarin jij in de huid kruipt van de rebelse detective O' Connor, die er zijn eigen dood mag oplossen.
Door middel van afluisteren, het bezit nemen van mensen, clues verzamelen en logisch redeneren, los je diverse puzzels op... waarna je nieuwe hints krijgt en naar een volgende locatie wordt geleid.
Overigens moet je als geest oppassen voor angstaanjagende demonen die zich in de geestenwereld manifesteren en jou (en andere geesten) belagen.
Soul Suspect was niet de mooiste game op de E3 maar absoluut origineel en sfeervol.



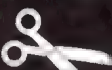
DE REDACTIE TOP 3



DE VETSTE VETTIGHEID VAN DE E3



Traditioneel besluiten we onze E3-special altijd met de Top 3 en Flop 3 van de show. Maar omdat iedereen zo ontzettend heppiedepeppie terugkwam uit L.A., besloten we het dit jaar helemaal positief te houden met de Top 3 Games en Top 3 Momenten van onze E3-crew. Top, toch?





TOP 3 GAMES

3 THE WITCHER 3: WILD HUNT (PC / PS4 / Xbox One)
Waar tegenwoordig iedere game rigide een online component of multiplayer móet hebben, is de meer dan honderd uur singleplayer gameplay van het avontuurlijke The Witcher 3 een verademing.

2 THE DIVISION (PS4 / Xbox One)
Als ik dan toch verplicht online moet spelen, dan in een game met de mooiste next-gen graphics in een van mijn favoriete steden op aarde.

1 THIEF (PC / PS4 / Xbox One)
Deze game is speciaal voor mij gemaakt. Sneaken, verstoppertje spelen, goud gappen, juwelen graaien, guards knockout rammen, met pijl en boog stoeien in een steampunk setting. What's not to like?

TOP 3 MOMENTEN

3 Interview/ hands-on Killzone: Shadow Fall
K: SF hoort natuurlijk ook gewoon in mijn top 3 thuis, dus dan maar via deze omweg. En ik voel me altijd een beetje trots en stoer tegelijk als ik de coole mannen van Guerrilla Games spreek op de E3.

2 Wargaming Party
Met de hele groep volledig uit onze plaat op een legendarisch feestje om bij thuiskomst het zwembad (en Wouter) te terroriseren met blikjes bier!

1 Developer Diner Ubisoft
Op zondagavond voor de E3 schoof ik aan bij Yves Guillemot en andere Ubisoft kopstukken om uitgebreid te babbelen over het bedrijf, de franchises en de toekomst. Even relaxed als informatief.

TOP 3 GAMES

3 PROJECT SPARK (Xbox One)
Deed mij als hyper creatieve game van de ene verbazing in de andere vallen en is ook nog eens free-to-play.

2 THE DIVISION
Overleven in een open world RPG om je vingers bij af te likken, en daarna je tenen.

1 DESTINY (PS4 / PS3 / Xbox One)
Deze liefdesbaby van Mass Effect, Star Wars en Halo is duidelijk mijn favoriete game van de show en het lijkt me slim dat Wouter nu al accepteert dat hij deze game niet gaat reviewen!

TOP 3 MOMENTEN

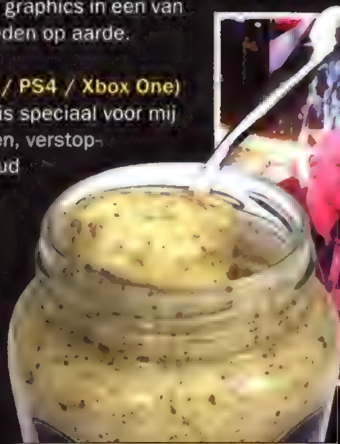
3 Awk-Ward opnemen
Ongegeneerd boothbabes en mafketels aanspreken en ze verleiden tot bizarre gesprekken, dat blijft leuk.

2 Wargaming Party
Er was wodka, maar verder kan ik me vrijwel niets meer herinneren, maar gelukkig heb ik de foto's nog!

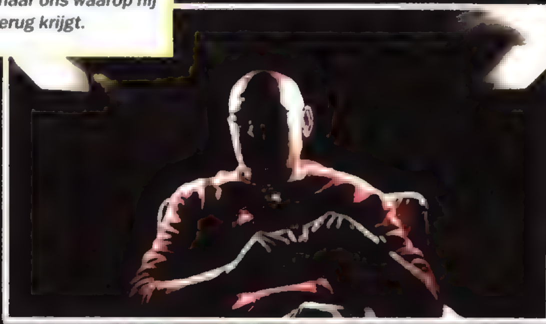
1 Dagopdrachten van SilhouEd
Ed had dit jaar een paar onmogelijke opdrachten voor ons waardoor zelfs Wouter competitief werd en er een vrachtlading aan hilarische en onvergetelijke momenten ontstonden.

spy'tje • spy'tje

In de PU-villa stond dit jaar geen flipperkast maar een tafeltennistafel. En Maarten kroonde zich tot koning van het pingpong. Wat logisch is, want normaal stuurt hij ook de hele dag mails naar ons waarop hij nooit reacties terug krijgt.









TOP 3 GAMES

3 PROJECT SPARK
Als dit zo net tof wordt als Microsoft claimt, ben ik over een half jaartje met Ward bezig om een bizarre RPG te maken met hoeren en minotaurs.



2 THE DIVISION
Een actie RPG in een fantastisch New York, waarbij online co-op een grote rol speelt. Waarom heeft niemand dit eerder bedacht? Ik wil het!

1 DESTINY
Als ik aan Destiny denk, waan ik me huppelend in een tietentuin, omringd door tien naakte Kate Uptons.

TOP 3 MOMENTEN

3 Dagopdrachten van SilhouEd
Ed gaf ons de opdracht om voordat de E3 begon al zo veel mogelijk op de beurs te komen, maar dat Maarten en Jan vijf guards wisten te ontwijken en zo op de beursvloer stonden te filmen, had ik nooit gedacht!

2 Beerpong
We hadden een pingpong tafel en bier en het potje beerpong was een groot succes! Niet in de laatste plaats omdat Ward en ik wonnen.

1 Afterparty
Het wodkafeestje van Wargaming was al doordrenkt met drank en hilariteit, maar toen daarna Jan op handen en voeten het zwembad uitkroop en door een maniakaal lachende Wouter een blik bier tegen z'n kop gesmeten kreeg, ging ik stuk.

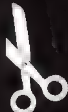
TOP 3 GAMES

3 FORZA 5 (Xbox One)
Racen zal nooit meer hetzelfde zijn met de Driveatars! Het level aan detail in de wagens en tracks is ongekend en het is grafisch de mooiste racegame ooit.

2 INFAMOUS: SECOND SON (PS4)
De nieuwe inFamous laat zien wat we van grote open wereld games kunnen verwachten op de PlayStation 4. Prachtige graphics en sandbox games gaan nu hand in hand!

1 WATCH_DOGS (PC / PS3 / Wii U / Xbox 360 / PS4)
Ubisoft overtreft zichzelf met een GTA-achtige game, waarin je met behulp van hacking je doel kunt bereiken. Epische shit echt!





TOP 3 MOMENTEN

3 Het Wargaming feestje
Ongekend gezellig feest, waar iedereen compleet uit z'n dak ging. Wouter hebben we meegemaakt in 'a rare form!'

2 Filmen van Ward & Tjeerd
Het helpen filmen van 'koken met Ward en Tjeerd' was hilarisch. In tijden niet zo hard gelachen, wat een maffe gasten zijn dat toch!

1 Op de beursvloer
De eerste keer de E3 beursvloer oplopen was een moment dat ik nooit van m'n leven meer vergeet. Het was magisch!

TOP 3 GAMES

3 DEAD RISING III (Xbox One)
Tussen al die serieuze next-gen titels is een game die volledig gericht is op het simpele concept 'lol met zombies' een bijzondere uitspringer!

2 TITANFALL (Xbox 360 / Xbox One)
Vrolijk rondjumpen in jetpacks en als je de kans krijgt een Mech overmeesteren om daarmee op een spree te gaan; deze kant had Call of Duty al vier jaar geleden op moeten gaan. Respawn snapt het!

1 DESTINY
Het concept van Bungie's nieuwste leek onmogelijke beloften te doen. Niet dus... OMG²!



TOP 3 MOMENTEN

3 Florians ontmaagding
De n00b. Zijn pure blijdschap deed me denken aan mijn eerste ervaring in 2006. *Nostalgische zucht*...

2 De ontdekking van 'Het Dak van Hollywood'
Toen we voor het eerst de villa binnenkwamen en ik als een soort Marco Polo de heuvel achter het huis ging verkennen, alwaar ik stuitte op het meest epische uitzicht op het Hollywood sign ooit... daar op het Dak van Hollywood.

1 De DJ op het Wargaming feestje
Die gast was zulke dikke ragtunes door de speakers aan het knallen, dat ik niet stil kon blijven staan al had iemand m'n benen eraf gehakt!

TOP 3 GAMES

3 FIFA 14 NEXT-GEN
Ik heb geen idee of ik het echt een goede game ga vinden, maar het is wel de enige footie die we gaan zien op de next-gens en het zag er zo onwijs belachelijk next-gen uit dat m'n onderkin het zachte E3 tapijt raakte.



2 DESTINY
Bungie bulkt van de kwaliteit en al helemaal als ze zich bij een vertrouwde setting houden. Om van te smullen!

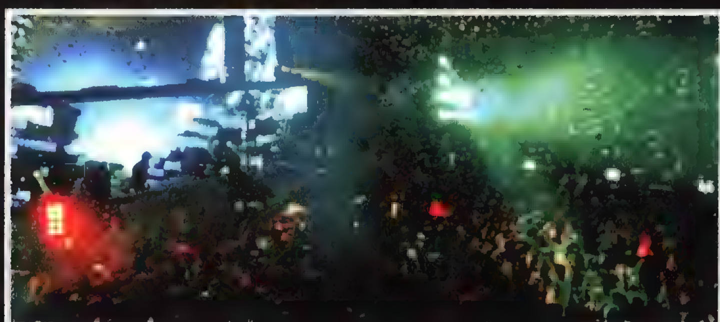
1 TITANFALL
In de game van Respawn zag ik zoveel vernieuwingen in gameplay en fun binnen het shootergenre, dat ik echt effe naar adem moest happen.

TOP 3 MOMENTEN

3 De Microsoft en Sony persconferentie
De spanningen en strijd waren zó voelbaar! Prachtig hoe dit zich nog gaat ontwikkelen!

2 Koken met Jan
De eerste avond mochten Jan en ik koken. Het werden hamburgers, maar zelfs zo'n simpele dish was teveel gevraagd, want ik lag twee dagen alles uit te spugen terwijl iedereen lekker aan het shoppen en feesten was...

1 Het Wargaming feestje
Iedereen ging helemaal los op dance-achtige game beats en de wodka vloeide rijkelijk. Wouter, Jan en ondergetekende sloten de nacht af met een bezoek aan het zwembad. Helaas zijn de beelden hiervan na te kijken op PU.nl. Alles aan deze avond was puur episch.



REVIEWBLAD

TOPSCORE

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.
(PAG. 082)



RANDOM SPUITKAK

DEADPOOL
(PAG. 088)

OLD SKOOL VIOLENCE

HOTLINE MIAMI
(PAG. 089)





ZOMBIES BEUKEN

STATE OF DECAY
(PAG. 093)

Mijn 5 centen - Als ik in 1993 vertelde dat ik bij Nintendo werkte als game counselor, werd daar doorgaans lacherig op gereageerd. Iemand die zijn geld verdiende met spelletjes, het was eigenlijk wel een beetje gek. Kinderachtig. Alsof je aan modelbouw deed en daarvoor werd betaald. Ik had destijds ook geen enkele illusie dat ik dergelijk werk langer dan een paar jaar zou doen.
Inmiddels zijn we twintig jaar verder. Wanneer je even doorbladert, zul je zien dat ik reviews schrijf over spellen als State of Decay en Mario & Luigi. Gek genoeg is er tegenwoordig niemand die lacherig reageert als ik dat vertel. Mensen zijn onder de indruk, vertellen enthousiast over de games die ze zelf spelen, en blijken op de hoogte van de Xbox One en het gerucht dat Google een console wil maken. Ik weet niet of ik volwassen ben. Ik weet ook niet of videogames de afgelopen twintig jaar volwassen zijn geworden. Maar mensen reageren er wel volwassener op. - *Jurjen*



- GOLD AWARD * MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.
- * DEADPOOL
- GOLD AWARD * HOTLINE MIAMI
- * STATE OF DECAY
- * THE JAK AND DAXTER TRILOGY
- * EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO
- * LEGO LEGENDS OF CHIMA: DE REIS VAN LAVAL
- * MOTOGP 13
- * NEVERWINTER

CHECK SNEL OP PU.NL

- * PAINKILLER: HELL & DAMNATION - REVIEW
  WWW.PU.NL/PAINKILLERHELLREVIEW
- * EEN UITGEBREIDERE REVIEW VAN MOTOGP 13
  WWW.PU.NL/MOTOGP13REVIEW
- * DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA - REVIEW
  WWW.PU.NL/MYSTARAREVIEW
- * DIABLO 3 CONSOLE EDITION - PREVIEW
  WWW.PU.NL/DIABLO3CONSOLEPREVIEW
- * BLACK OPS II: VENGEANCE DLC - REVIEW
  WWW.PU.NL/BLOPS2VENGEANCEREVIEW
- * SCROLLS - PREVIEW
  WWW.PU.NL/SCROLLSPREVIEW
- * THE SIMS 3: ISLAND PARADISE - REVIEW
  WWW.PU.NL/ISLANDPARADISEREVIEW
- * MAGIC 2014: DUELS OF THE PLANESWALKERS - REVIEW
  WWW.PU.NL/MAGIC2014REVIEW



MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS.

GOLD AWARD

Volgens Nintendo leven we in het jaar van Luigi. Maar ze hadden het net zo goed het jaar van Mario kunnen noemen. Of het jaar van al hun ouwe shit. Jurjen ging op zoek naar werkelijke vernieuwing in Mario & Luigi, en kwam bedrogen uit.



Ik heb ooit een ex gemaild dat ik een natte droom had van haar. Waarop ze heel enthousiast terugmailde 'vertel!'. Ik zei dat ze uit het raam van een flatgebouw viel en ik in m'n broek piste van het lachen...

Tijdens de E3 kreeg Miyamoto de vraag weer eens voor zijn voeten geworpen. Waarom Nintendo niet wat vaker met nieuwe IP's (zeg maar: nieuwe series) en personages komt. Miyamoto gaf het antwoord wat hij altijd gaf, misschien iets stekeliger dit keer.

"Veel mensen nemen een oud spel, stoppen er een nieuw personage in, en noemen dat een nieuwe IP. Maar zo'n spel is nog steeds oud, en de ervaring is nog steeds oud. Wij doen het andersom. Wij kijken eerst welke nieuwe spelervaring we willen maken, en vervolgens kijken we welke IP erbij past."

Laten we deze woorden eens in ons achterhoofd houden, terwijl we op zoek gaan naar vernieuwing in Nintendo's nieuwste spel - met twee van de oudste spelpersonages ooit.

VERHAAL & PERSONAGES

Mario en Luigi belanden in een geheel nieuwe wereld, het vakantie-eilandachtige Pi'illo Island, met nooit eerder geziene gebieden als Somnom Woods, Mushrise Park en Dream's Deep, waar je vijanden treft met namen als Dromba, Storch en Bloatula. De broers raken betrokken bij een oude strijd tussen Dreambert, prins van de Pi'illos, en de vleermuiskoning Antasma. Er is een achterliggende mythologie over de Dream Stone en Dark Zone. Er zijn kussens waarop je Luigi kunt laten slapen voor toegang tot droomwerelden waaruit je de versteende onderdanen van Dreambert moet bevrijden.

Maar voordat je denkt dat we hier met de meest vernieuwende Mario ooit te maken hebben: er zijn ook Toads. En Yoshi's. Bowser is weer een tegenstander. En er is ene Peach, die zich ditmaal niet één maar meerdere keren op de meest debiele manieren laat ontvoeren. Alsof ze het erom doet. Princess? Drama Queen!

Vernieuwend? Niet echt.

PRESENTATIE

Pi'illo Island is een 3D-wereld die vanuit een vogelperspectief wordt getoond. De wereld en personages hebben een licht wascokrijt-effectje gekregen, wat nauwelijks opvalt, maar best geinig oogt. Toch: een beetje standaard, allemaal. De animaties van Mario en Luigi zijn verfijnd en grappig, zoals ze dat al waren in deze serie, maar op een gegeven moment gaat het hoge slapstickgehalte (Luigi die voor de zoveelste keer spartelend in een gat dondert) irriteren.

De droomwereld waar je met Mario en een gedroomde versie van Luigi (Dreamy Luigi) doorheen trekt is weliswaar in 2D, maar toch wat fraaier en verrassender dan 'de werkelijkheid'. Verschillende, al dan niet transparante lagen, lavalampeffecten, verwrongen platformen, typisch droomwereldmateriaal.

De muziek is godzijdank voor zo'n 87 procent nieuw, vrolijk makend en zwaar meefluitbaar. Maar goed, het is eigenlijk wel een beetje triest dat de toevoeging van nieuwe muziek in een Mario-spel iets is om enthousiast over te berichten.

> **"Verrassende situaties, leuke uitdagingen en interessante keuzes."**

Vernieuwend? Nauwelijks.

GAMEPLAY

In de kern is dit een RPG met veel actie-elementen. Je moet weer met de juiste timing op de knoppen drukken om vijanden tijdens turn-based battles extra schade toe te brengen. Je moet weer in level stijgen. Badges verzamelen om tijdens gevechten ondersteunende effecten te



Tig jaar geleden was ik in Amerika en probeerde ik in slecht Engels te vertellen dat een van mijn kinderen een dutje deed. Paniek alom toen ik zei 'kid-nap'...

kunnen activeren. Attack Pieces verzamelen om nieuwe samenwerkende aanvallen aan het repertoire van de broeders toe te voegen. Allemaal ouwe shit, al werkt de toevoeging van bonussen voor bepaalde achievements erg stimulerend.
Gloednieuw is de mogelijkheid om enorme aantallen Dreamy Luigi's te verzamelen en daarmee je vijanden op ludieke manieren flinke schade toe te brengen. Ook nieuw: de Luiginary Works in de droomwereld, die bijvoorbeeld inhouden dat je de slapende Luigi op het onderste scherm laat niezen om platformen naar de voorgrond te blazen. Je kunt ook aan Luigi's snor trekken om Mario met een gedroomde snor naar een hoger platform te lanceren. Dit zijn summiere voorbeelden van een hele reeks vrij unieke mogelijkheden, die je anders dan gebruikelijk naar omgevingen laten kijken.
De dingen met Dreamy Luigi's en Luiginary Works zijn zonder meer de leukste en meest verfrissende aspecten van dit spel.

Vernieuwend? Een beetje.



ERVARING

Damn, wat een geweldig spel is dit. Een genot om te spelen. Om gelukkig van te worden. Zeer verslavend, ook. De tijd vliegt. Maar waar komt dat door? Niet door de vernieuwing, klaarblijkelijk.
Het zit 'm in het hoge tempo waarin de fantasievolle situaties elkaar afwisselen. Het ene moment gniffel je om een grapje over een naakte vriend, het volgende puzzel je in een 3D-wereld met Seesaw Mushrooms, vervolgens ga je een stukje 2D-platformen, koop je betere schoenen voor meer stampkracht tijdens gevechten, die soms opeens hun statische aard verliezen en je in een minigame met een enorme Luigi-bal laten rollen. Tussendoor speelde je nog een quizje, een behendigheidsspelletje of een reuzengevecht dat verlangt dat je je 3DS verticaal vasthoudt en met een Godzilla-formaat Luigi op een robot springt. Erg stimulerend werkt ook het - zeker niet vernieuwende - Metroid-principe dat je met nieuw verworven krachten eerder gepasseerde blokkades kunt kraken.
Het beste van dit spel is dat het bijna constant voorziet in verrassende situaties en daaruit voortvloeiende, interessante keuzemomenten. Wat is dit nu weer? Wat moet je doen? Kan het ook anders? Saai wordt het nooit.

Vernieuwend? Geen idee. Maar wat maakt het ook uit!



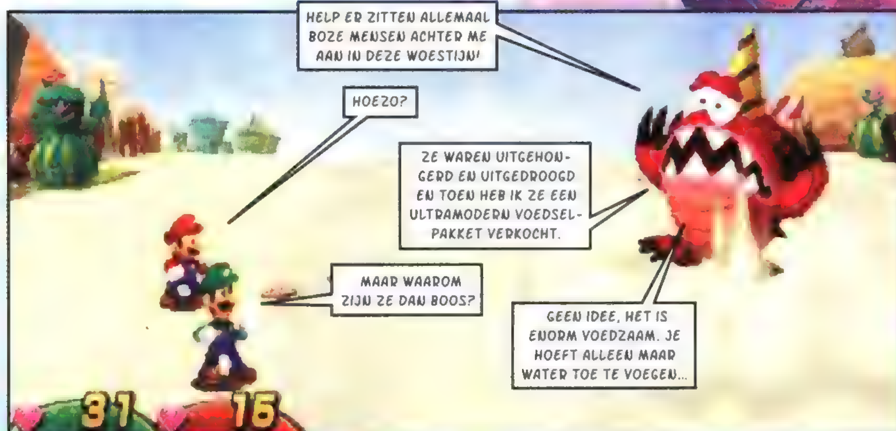
weetje • weetje

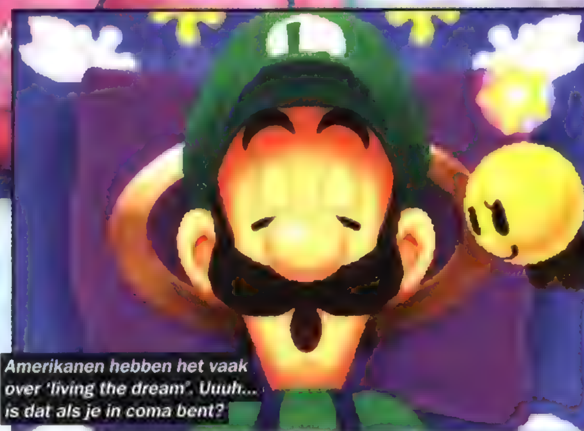
Luigi's allereerste optreden was samen met zijn broer in het niet-scrollende platformspel Mario Bros. uit 1983.



VERNIEUWING: VOOR WIE EIGENLIJK?

Vernieuwing in games is belangrijk. Maar voor wie eigenlijk? Voor gamers? De mensen die elk jaar massaal de nieuwe Call of Duty, FIFA, Assassin's Creed, Mario of opgepoetste match-three-game kopen? Of zijn het vooral de journalisten die vernieuwing willen? Is vernieuwing een wens van de industriemensen, die hun markt ten onder zien gaan als ze niet blijven vernieuwen?
Maar waarom wordt er dan zo weinig vernieuwd? En zijn de indies eigenlijk wel zo vernieuwend als iedereen ze noemt, met hun oeroude concepten, weer enigszins interessant gemaakt met een gek mechaniekje, hoge moeilijkheidsgraad of apart sfeertje? Is radicale vernieuwing wel zo belangrijk en gewenst als iedereen predikt? En waarom worden werkelijk vernieuwende spelconcepten als - ik roep maar wat - Dinner Date, Mirror's Edge en Proteus door bijna niemand gekocht? Het zijn zomaar wat vragen die bij mij boven kwamen drijven toen ik mij realiseerde hoe weinig vernieuwend de nieuwe Mario & Luigi eigenlijk is - en ik merkte dat dit niet of nauwelijks afbreuk deed aan mijn plezier in het spel.





Amerikanen hebben het vaak over 'living the dream'. Uuuh... is dat als je in coma bent?

SCORE 94

Oude en nieuwe elementen worden in dit draagbare meesterwerk dusdanig door elkaar gehusseld dat je spelershart constant wordt beroerd door verrassende situaties, leuke uitdagingen en interessante keuzes. Zaken die misschien wel belangrijker zijn dan vernieuwing.

JURJEN



Bereid je voor op ruim twintig uur aanhoudend plezier.

20 UREN

BASICS

ACTIE RPG
ALPHADREAM / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

20 JAAR POWER UNLIMITED





VIJF JAAR UITVLUCHTEN EN EXCUSES

DE MAN DIE SNELLER SMOEST DAN Z'N SCHADUW

Al zolang Ed bij de PU werkt, worden de deadlines niet gehaald. Natuurlijk is dat nooit de schuld van de redacteuren, dus je snapt dat hij de afgelopen 19 jaar heel wat excuses heeft aangehoord. Eén man spande daarbij wel de kroon, één redacteur produceerde de afgelopen jaren zóveel smoezen dat Ed voor jullie een selectie heeft gemaakt van de onzin die hij van die persoon sinds juli 2008 in zijn mailbox kreeg.

PRIJSVRAAG! Weet jij van welke redacteur al deze smoezen zijn? SMS dan 'JAN' naar PU.nl en verdien een mega-zak koekjes van eigen deeg.

Yo Ed, vraag me niet waarom maar gisterennacht kon ik op een gegeven moment niet meer internetten op mijn laptop en WEL op mijn telefoon ik dacht 'morgenochtend zal alles wel werken' maar nee dus. Wellicht iets met datalimiet....

JEEEZOES! Ik check nog ff mijn vluchtdetails, vlieg ik al om 15uur!!!!!!!!! Ik moet dus nu als een haas naar ' t vliegveld. De tekst gaat in kladje mee op de laptop dus je hebt hem sowieso vanavond! Pffffffff wat een schrik!!!!

Ed, niet schrikken maar - en dit is geen smoes, hand op mijn hart, scouts honor (ik heb bij de padvinders gezeten, echt!) - een deel van mijn tekst is weg, alsook mijn laatste aanpassingen. Ik weet niet hoe maar waarsch niet goed gesaved. Sorry man, maar dit was echt zo'n WTF moment!!! gevolgd door $#$$@CV!!!

Ik vergoelijk mijn actie niet en ik bied je daar dan ook mijn oprechte excuses voor aan, maar ik ben geen oorlogsmisdadiger.

WAT NU WEER?

Ik heb landelijke UPC storing :-(

OH NEE!

Ed mag ik er een uurtje bij smokkelen? Ik moest onverwacht oppassen.

Moest effe de vergeten gymspullen van m'n zoon nabrengen. Ga NU aan de slag.

Nee, ik heb 't niet af :-(maar dat komt omdat ik de fukkin debug Xbox 360 naar Hilversum moest brengen... en dat kon ik alleen vandaag doen...

Ja, ik had 't beloofd, Ed. Alleen was ik even vergeten dat ik een begrafenis had.

Yo Ed, ik moest vandaag m'n zoon naar en van de crèche halen/brengen, was ik helemaal vergeten.





Godvergodverdegodver !!!! Op de een of andere manier heeft Word mijn laatste document niet opgeslagen!!!! Ik ben GVD in staat mijn laptop door het raam te smijten... geef me even de tijd of ik het nog kan achterhalen. Wat een gezeik!

Ed, mijn artikel is zo goed als af... pfff er is zoveel te vertellen... Met uw welnemen wil er nog een nachtje over slapen.

Yo Ed, m'n zoon wil geen middagslaapje doen, kom echt nergens aan toe.



Jezus, hoe kan ik werken met een timmerende en borende buurman.

Hijg... Ben net thuis... wilde dan ook nederig verzoeken of ik eventueel mag uitlopen tot vanavond... dan wordt het een betere en mooiere tekst.

Ed, Mijn voorhoofdsholteontsteking blijft me dwarsbomen. Na 4 ibuproven pillen hou ik 't even voor gezien voordat ik verslaafd aan die roze pijnstillers raak.

De tekst is redelijk gevorderd maar de oogjes klapten in het vliegtuig toch dicht. Ik ga me even opfrissen en de smaak van een dooie kat uit mijn mond spoelen en dan ga ik de tekst afmaken...

Ed, ik zit momenteel in een bizar cool maar afgelegen tentenkamp in Jordanië met een internetverbinding uit het jaar 0. Voor de artikelen die ik tussendoor zou afschrijven moest ik nog wel wat websites checken en dat wordt dus niks hier...

Ed, ik zal je in 2011 je niet meer teleurstellen.

Leuk, bij een vertaalburo gaan zitten werken, maar dit werkt dus niet. De radio staat hier keihard aan, er lopen hier te veel mensen rond...

Mocht je het gevoel hebben dat ik je bewust aan het lijntje houd, mijn oprechte excuses.

Geen smoes, maar mijn buurman is al vanaf 9:01 bezig met een drilboor en ik word daar lichtelijk gestoord van... ik ga nu even bij een vriendin van me zitten werken.

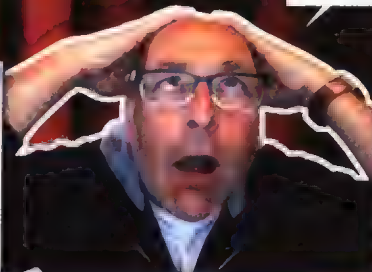
Vergeten! Darn! Ik maak hem nu af!

Kleine vertraging... Blijf zitten waar je zit en verroer je niet !

Die APK-keuring duurt lang en het internet is hier tergend traag dus als ik wat wil opzoeken dan duurt het inladen van een website ongeveer 5 minuten.

Excuses, ik geef toe, deze vertraging is ook een beetje belachelijk.

Ed, ik denk niet dat ik ' t ga redden maar na de lunch kom ik op de redactie naast je zitten, en maak ik hem ECHT voor je af. Deze keer kon, kan ik er echt ff niks aan doen.. je moet me geloven



Ik kan alleen mailen vanaf mijn telefoon en mijn tekst staat op mijn laptop. Mijn buurman komt om 22uur thuis dan kan ik bij hem mailen.

Zucht... ik ga nu de stad in om een dongel te scoren.. maar ik beloof hoe dan ook dat die 4 pags vandaag bij je binnen komen... al is het 't laatste op deze aardkloot wat ik doe...

He Ed, ik ben helaas nog bezig met de loodgieter te assisteren, zit letterlijk met m'n handen in stront.

Mijn internet ligt eruit... Ik zit nu op locatie maar goed, schiet niet op allemaal.

Ik kreeg nog een (briljante) ingeving die wat bewerkelijk is, je ziet het zo...!!

Ik word om de 20 minuten gebeld en alles is belangrijk.

Yo, Ed ik kom er net achter dat ik niet volgende week vrijdag maar MORGEN (!) naar Londen moet. Tekst wordt dus effe later.



Zo snel als mijn ouders opgehoepeld zijn... ben jij aan de beurt.

Ja, sorry was even afgeleid.

Was op de bank in slaap gevallen... heel slecht. Vannacht nauwelijks geslapen, kinderen ziek.

Ik ben tot laat bezig geweest mijn desktop PC tot leven te wekken... Alles staat daar op! Ik zit echt in de piepzak als ik die dingen niet meer kan benaderen...

Nogmaals, sorry voor mijn onbeholpen communicatie en het veinzen van copy-drop. »



Ik was halverwege in slaap gevallen, ik heb nu een toetsenbord in mijn voorhoofd staan, ik ga meteen de tekst afmaken.

He Ed ik heb zojuist de ochtend from hell achter de rug. Huilende kids, een lekke fietsband en een gymtas die kwijt was.

Werd gestoord door mijn accountant die onverwachts voor de deur stond en allerlei facturen en papierwerk opeiste :-(

Dit moet de jetlag from hell zijn! Excuses hiervoor, het was oprecht mijn intentie de tekst af te maken

Ed, ik ben toch nog niet tevreden over de tekst. Ik laat hem even sudderen... eerst nu ff slapen (damn jetlag).

Kwartier geleden... lekker, de hele lunch eruit gekotst...

Het is niet alsof ik blij ben met UPC dat de hele dag storing heeft godnondeju.

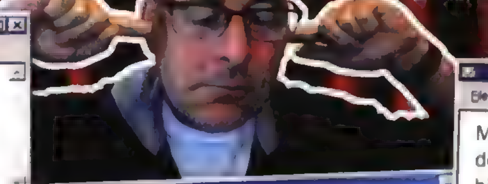
Het liep allemaal helemaal anders dit weekend maar ik ben om 6 uur opgestaan.

Nou ik heb me wel eens beter gevoeld, maar ziek is een groot woord, ik mail hem je nu zo.

Ben het nu aan het maken, gisteren echt een kut dag... gezeik met mailservers en meer gezeik.

He Ed, mijn ouders zijn spontaan langsgekomen. Leuk op zich, ware het niet dat ik nu niet met de beloofde tekst verder kan.

Nee, ik heb 't nog niet af. Ineens zaten er hier 8 collega's van m'n vrouw in de tuin... Have faith ik tik sneller dan mijn schaduw.



Als je het niet erg vindt... klok ik even uit. Ik haat het als mijn lichaam me in de steek laat...

Tja..., in principe had ik die twee teksten vrijdagavond nog wel af moeten kunnen krijgen, maar de gaarheid van die ochtend half 4 opstaan eiste zijn tol.

Mijn zwager was anderhalve week over uit de States en gisteren was zijn laatste dag hier... dus het liep even anders maar ik ben nu alles in de 6e versnelling aan het afronden.



Ben gisteren met een knallende, knallende, knallende koppijn naar mijn bed gekropen op een gegeven moment, ik heb 't nog nooit gehad, maar ik geloof dat dit migraine heet...

Sorry Ed, het was weer eens ouderwets damage controle dag. Je zal het niet geloven wat ik heb meegemaakt...

Het zat even niet mee thuis, vandaag maak ik 't goed.

Yo Ed, gisteren had ik onverwacht de oppas dus 't liep even anders.

Een van mijn kids heeft voor de verandering weer eens koorts en mamma is met de ander op stap, dus ik heb weinig rust in huis....

Hier is, al zeg ik het zelf, mijn huzarenstukje, het duurde allemaal wat langer want gek genoeg heb ik deze keer echt mega last van de jetlag.

Ik zit met 38,8 graden koorts achter mijn PC dus 't gaat allemaal niet zo snel vandaag ...

Oh nee, stik, ik lees mijn grootspraak van gisteren nu terug! darn!

Yo Ed, Excuses dat ik je blij heb gemaakt met een dooie mus. Het was echt even hoogspanning hier de afgelopen twee dagen en alles liep anders dan gepland.

Het mindere nieuws is dat ik me verslapen heb.

Hier even crisismanagement... met de tegelzetters...



Toen moest ik naar de crèche toen was ik mijn huissleutel kwijt en toen naar de buren en die waren er niet en toen naar m'n vrouw om de sleutel te halen zucht.

Ik zit al de hele dag op randje koorts 37,8 -38 dus het gaat allemaal tandje sloom.

Ed, ik ging gisteren 'even' liggen op de bank en werd pardoes om half 1 's nachts wakker!

Nee, Ed, je bent zeker niet gek het zit alleen ff niet mee. Iedereen ziek hier, dus alle huishoudelijke en opvoedkundige taken op mijn schouders.

Geloof het of niet, laptop crashte aan de keukentafel... 300 woorden van de uiteindelijk 800 woorden weg.



DEADPOOL

Activision is dik hipster. Dat zie je aan het feit dat ze de meest populaire dingen nemen (The Walking Dead, Fast & Furious, Wipe Out), er overheen kakken en het opdienen als maaltijd. Ook Deadpool is hip genoeg bevonden en Wouter z'n 'common sense is tingling'...

PS3 XBOX 360 REVIEW

Deadpool: ik ben deze knakker vele tientallen keren tegengekomen, in verschillende soorten, maten en zelfs geslachten. Op de New York Comic-Con 2009 viel het nog redelijk mee, maar twee jaar later, op diezelfde beurs, ging het helemaal los met de Wade Wilsons. Er waren koppeltjes, dikke mannelijke, dikke vrouwelijke en budget Deadpools. Ik hoorde mensen over hem praten alsof hij de Marvel Messias was en als zijn naam viel tijdens de panelgesprekken, kregen legioenen geeks een buikexplosie.

De vierde muur doorbrekende, grappende, gemuteerde (geen mutant, dat is een groot verschil) en Wolverine hatende anti-held is een ongekend populaire baas in de States... Deze game is dus HOOG tijd!

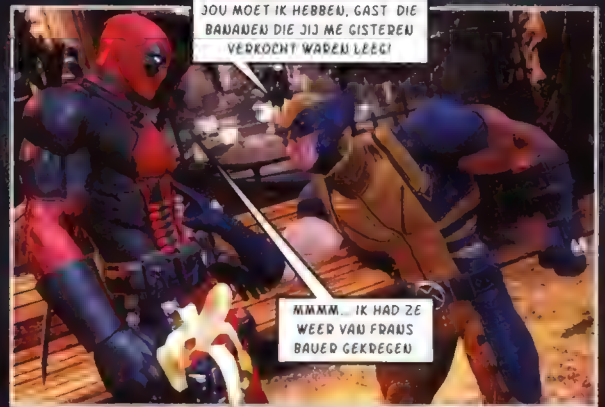
Random spuitkak

Dat Deadpool inmiddels de grootste grap in het Marvel universum is geworden, dankzij het feit dat hij praktisch alwetend (hij is zich bewust van het feit dat hij een comicpersonage is) en onsterfelijk is (dankzij dezelfde soort genezingsgave als Wolverine heeft), dat probeert ook deze game uit te stralen. Eh... met de nadruk op 'probeert'. Alleen al het concept is grappig bedoeld maar een grote unfunny faal: Deadpool krijgt het script van z'n eigen game in handen, wat het startschot is voor de meest random, niet te volgen spuitkak. Regenbogen en eenhoorns, 2D platform spelelementen, luchtkastelen en een zogenaamde fan die een gastrolletje krijgt als vijand: het is af en toe wel lachen, maar dan vooral dankzij een samenloop van extreme willekeurigheid en toeval. Het goede aan de randomness is dat er ook vrijelijk met gastrollen gesmeten kan worden zonder logische aanleiding, dus zien we bijvoorbeeld Cable, Rogue, Psylocke en Mister Sinister langskomen, geïntroduceerd aan de hand van een erg cool filmpje bestaande uit comic-panelen. Dat Deadpool enorm geilt op de huge-borstige X-Women, daar moest ik dan wel om gniffelen. Als niemand keek...

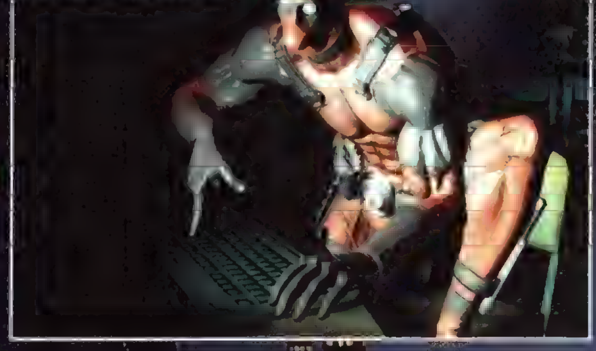


DEADPOOL COMICS: DE AANRADERS

Ben je benieuwd geworden naar de avonturen van Deadpool en waarom hij zo populair is geworden? Check dan deze comics: **Deadpool Classic Volume 1**. Deze mini-serie was een van de eerste optredens van Deadpool (na zijn introductie in The New Mutants #98). **Deadpool nummer 1-33**. Deadpool kreeg z'n eigen serie, en schrijver Joe Kelly wist er wel raad mee. **Deadpool: Merc With A Mouth: Head Trip**. De Merc with a Mouth loopt rond met z'n eigen zombie-hoofd uit een andere dimensie. Jazeker! *Met dank aan @LaserpunchNL*



"Gefaalde humor, gehaaste graphics, simpele gameplay, lompe randomness."


Een echte superheld heeft geen ctrl-toets op z'n keyboard. Niemand controleert hem!

Dolle Nolan

Als namen als Vertigo en Domino je niets zeggen, dan is de extreem simpele hack 'n slash gameplay van Deadpool waarschijnlijk niet genoeg om je een hele game warm te houden. Misschien haal je dan nog wat heil uit het uitgebreide levelsysteem, waarmee je upgrades kunt unlocken voor de wapens waar je kills mee maakt -Verslavend!-. Maar dat alles maakt nog geen goede game, hoewel je er vast en zeker wel wat plezier aan zult beleven. Nooit zoveel als Nolan North in ieder geval, die duidelijk dolle lol lijkt te hebben bij het inspreken van de drie verschillende persoonlijkheden van Deadpool. Hoort 'em gaan, die Regenerating degenerate!

SCORE 66

Deadpool zit vol met gefaalde humor, gehaaste graphics, simpele gameplay, lompe randomness en kapotte, vierde muren. Marvel-liefhebbers zullen dapper doorspelen, maar gewone gamers zullen slechts 'niet onvermaakt' zijn. Kortom; je moet wel heel erg van chimichanga houden, wil je hier wild van worden!

WOUTER



Het random verhaal, minus de plichtmatige Challenges, houden je zes uurtjes semi-gekluisterd.

7 UREN



BASICS

HACK 'N SLASH
HIGH MOON / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW



HOTLINE MIAMI

GOLD AWARD

Hotline Miami ziet eruit als een retrogame die meer dan twintig jaar geleden uitkwam op de Amiga. Samuel mocht 'm doen, aangezien hij het tegenovergestelde is van een graphics-prostituee.

"3, 2, 1..." Bam. Ik trap de deur in. De bewaker die er achter stond ligt bewusteloos op de grond. Ik pak het mes dat uit z'n hand is gevallen en snij z'n keel door voordat hij bijkomt.



weetje • weetje

De PS3- en Vita-versies zijn Cross-Play. Als je voor een lousy negen euro de ene versie koopt, krijg je de andere er dus gratis bij.

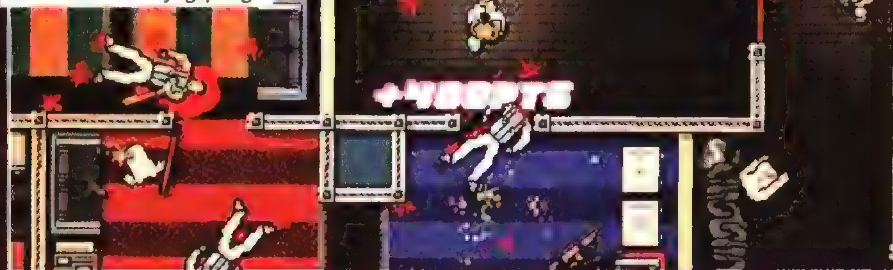
Achter me hoor ik drie gangsters aan komen rennen. Voordat ze bij me zijn, heb ik het mes in het voorhoofd van één van hen weten te gooien. Met een shotgun maak ik met één welgemikt schot korte metten met de overige twee heren.
Oh, maar wat is dat? Een van hen is nog niet dood. Hij probeert weg te kruipen, glibberend in een plas van z'n eigen bloed. Ik stap op hem af, pak de loden pijp die naast hem ligt en sla z'n hoofd ermee in tot er van een hoofd geen sprake meer is.
De muziek stopt. Ik haal adem, trek het varkensmasker van m'n hoofd af en kijk om me heen. Ik ben een monster.

Crystal meth

Het bovenstaande verhaal voltrok zich overigens in minder dan tien seconden. Hotline Miami is niet alleen grotesk en keihard, maar ook nog eens achterlijk snel. En aangezien jij net zo kwetsbaar bent als de gangsters die je zonder genade afslacht, zul je vaak doodgaan. Maar binnen een seconde kun je het level in kwestie opnieuw proberen en elke keer word je beter.
"Ah, in die kamer zitten twee gasten met uzi's", zeg je vervolgens tegen jezelf. "Niet naar binnenstormen, dus. Ik kan ze er beter uit lokken met een pistoolschot en ze vervolgens met die biljartkeu aan gort slaan."
Na een paar minuten ren je door een level heen alsof je Magere Hein bent en aan de crystal meth zit. Niets bestaat meer, behalve jij, het wapen in je hand, de beat van de muziek en de volgende motherfucker die het loodje gaat leggen.
En als iedereen dood is, word je gedwongen naar je auto terug te lopen, langs alle lijken, zodat je even kunt nadenken over wat je nou precies hebt gedaan. Zo bizar.



Liggen daar nou twee lijken te neuken? Zombiseksuele necrofielen?



Een SGP-stemmende detective zal concluderen dat de moordenaar geen vrouw kan zijn geweest omdat de moorden niet in de keuken zijn gepleegd.

"Dit is een bijna perfect voorbeeld van hoe het medium games hoort te zijn."

Krachtige gameplay

Hotline Miami is net zo bizar als dat het gestroomlijnd is. Het is een old skool GTA-game zonder alle bullshit. Het is de meest gefocuste, no nonsense game die ik in jaren heb gespeeld. Zelfs de graphics zijn wat dat betreft perfect: de pixels zijn gedetailleerd genoeg om te laten zien wat er allemaal gebeurt, maar ook abstract genoeg om jou het nare verhaal in je hoofd te laten meemaken.
In combinatie met de LSD-achtige bad trip die de psychedelische electro je laat ervaren, is Hotline Miami een ongemakkelijke doch indrukwekkende en onvergetelijke ervaring, vergelijkbaar met het kijken naar een film van Gaspar Noé.
Dit is een bijna perfect voorbeeld van hoe het medium games hoort te zijn: gefocust op de kracht van de gameplay, maar gecombineerd met elementen die diezelfde interactiviteit context, betekenis en emotie meegeven.
Laat niemand jullie dus vertellen dat Hotline Miami géén kunst is.



weetje • weetje

Het koemasker is exclusief voor de PlayStation-versies van de game. Het geeft de levels een zwart-wit filter, voor een naardere, cinematografische look. Lekker.

REVIEW
PS3 PS VITA



HET ENIGE VERSCHIL TUSSEN MOORD EN POGING TOT MOORD, IS SKILLS.



DRUK JE SMOEL DWAAS, JE OPEN MOND ZIET ER UIT ALS DE KUT VAN EEN ZIEK NIJLPAARD.

SCORE 92

De meeste grote games vandaag de dag proberen geforceerd films te evenaren. Hotline Miami wil jou echter een overdonderende ervaring geven zoals alleen een videogame dat kan. Een werkelijk uniek product.

SAMUEL



Je kunt binnen twee middagjes door alle levels heengaan. Maar de achterlijke hoge herspeelbaarheid zal voor vele extra uurtjes zorgen.

7+ UREN

16

BASICS
TOP DOWN SHOOTER
ABSTRACTION GAMES & DENNATON / DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

20 JAAR POWER UNLIMITED

UIT DEN OUDEN DOOSCH

VOOR DE 20 JAAR-SPECIAL ZOU ED WAT LEUKE PLAATJES UIT ZIJN OUDEN DOOSCH OPDUIKELEN. TJA, EN DAN WEET JE AL VAN TEVOREN DAT DIE OUWE ZICH NIET KAN INHOUDEN EN ER LEUK BEDOELDE TEKSTJES BIJ GAAT VERZINNEN....



De vader van Kleine Viezerik: 'Ouwe Viezerik'.



Het zat er al vroeg in dat Wouter en Maarten ooit YO!POST! op PU-TV zouden gaan presenteren.


Wouter haat sport! Maar er zijn natuurlijk uitzonderingen...



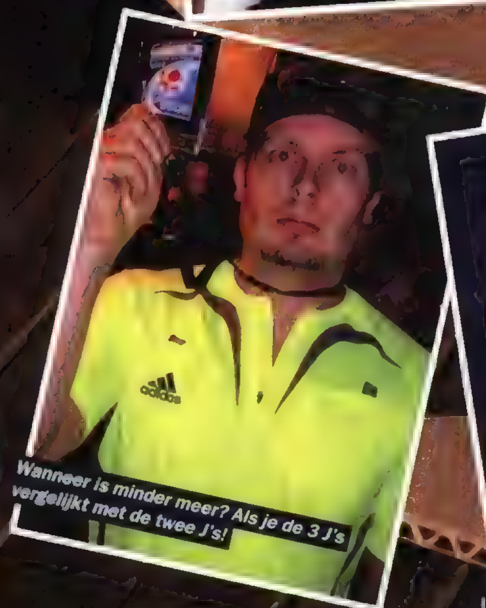
Een echte rechter houdt 'm vast in z'n linker.


Lang voor Bill Clinton wist Jurjen de combinatie lekkere chick en een goede sigaar al te waarderen.


New Kids PUrbo.


Een van de hoogtepunten van de E3 2006: Een dildo met afstandbediening.


Heel goed, Maarten. Een dromedaris heeft er één en een kameel twee, en jij zit op een kameel. Knap, hoor.


Wanneer is minder meer? Als je de 3 J's vergelijkt met de twee J's!


In 2006 ging Ed op perstrip naar Italië voor een Superbike game. Hij kwam terug met één foto...


Toen Maarten nog jong was, en Tony Hawk al oud.




Jurjen nam in 2004 voor het eerst de eindredactie van Ed over in de zomervakantie. Hij zag het wèl zitten...


Ward at als student vroeger veel plofkip, en dan krijg je een plofkop.



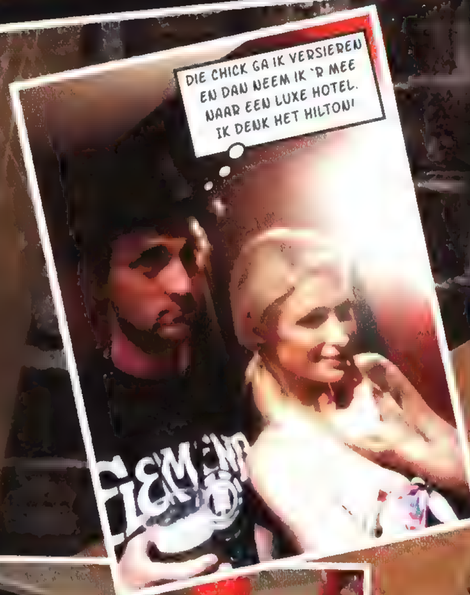

Ineens bedachten we dat het wel handig zou zijn om het emailadres: prijsvragen@pu.nl aan te maken.

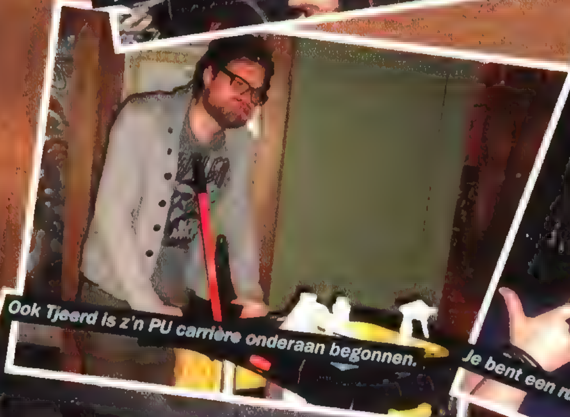


Wouter raakt altijd een beetje opgewonden als ie The Sims op z'n DS speelt.

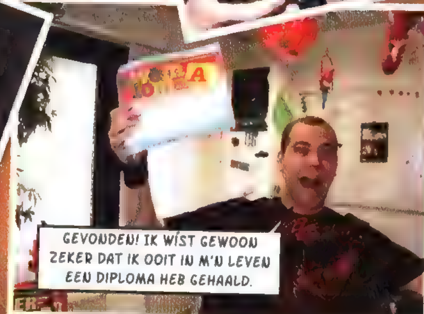

Je kon de flauwvallende meiden uit het testhok wegdragen bij een optreden van Maarten and the Blonkies.



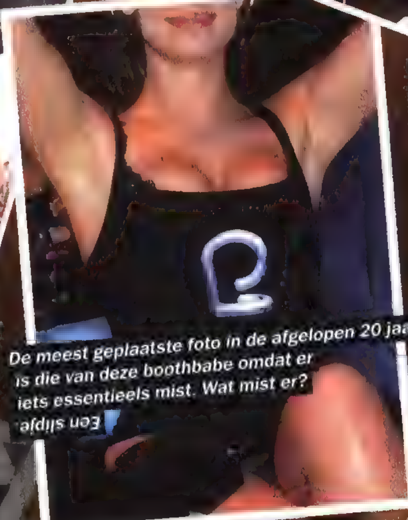



Ook Tjeerd is z'n PU carrière onderaan begonnen.

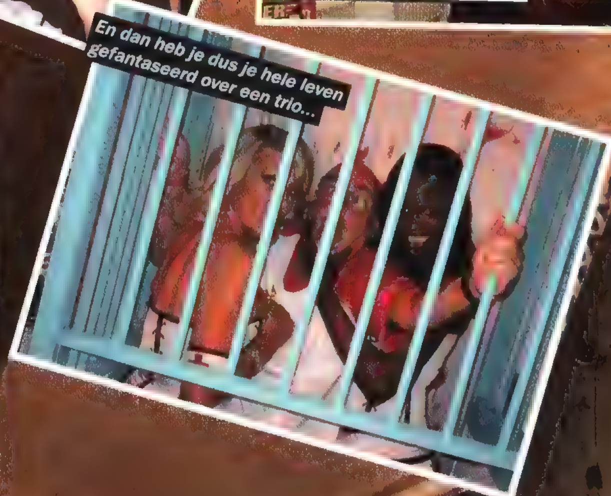

Je bent een rund als je met vuurwerk stunt.




Niels is inmiddels uitgever van de PU en laat zich sindsdien op passende wijze naar de redactie vervoeren.


De meest geplaatste foto in de afgelopen 20 jaar is die van deze boothbabe omdat er iets essentieels mist. Wat mist er?

Een slipje


En dan heb je dus je hele leven gefantaseerd over een trio...

STATE OF DECAY

Dagenlang overleefde Jurjen in de weinig bekende, technisch zwak begaafde maar toch ook erg interessante open zombiewereld van State of Decay. Speciaal voor wie ook wel eens in die wereld op survivaltocht wil gaan, schreef hij onderstaande brief.

OVERLEVENDE,
Het zal je niet zijn ontgaan dat onze wereld in staat van ontbinding verkeert. Dat merk je niet alleen aan de zombies die door de straten zwalken. Je merkt het ook aan de haperende framerate, screen jerking, pop-up, onnauwkeurige collision detection, vreemd schommelende wagens en lelijke mensen die als B-acteurs praten en met onnatuurlijke bewegingen half door muren lopen.
Okay, de wereld ligt open. Er is veel mooie natuur, je kunt elke auto gebruiken en (bijna) elk huis betreden. Maar technisch kraakt en rammelt alles in z'n voegen. Alsof we in een slechte videogame zitten. En zeker niet de nieuwe GTA. Eerder een goedkope snacgame op XBLA van een onbekende ontwikkelaar die misschien wel iets teveel hooi op z'n vork heeft genomen met die open wereld.


Welke lichaamsdelen eten zombies onder de douche? Head & Shoulders.

INVLOEDSYSTEEM

Zombies nodigen uit tot gevechten. En verhalen. En beide ga je beleven. Tenminste, zolang je ze overleeft. Want dood is dood. En dus moet je niet zozeer in gevechten of verhalen maar in systemen gaan denken.
In onze verrotte wereld duurt een dag een uur, net als een nacht. De nachten zijn verschrikkelijk. En je weet dat ze komen, dus zorg dat je voorbereid bent.
Je speelt niet met één personage, maar wisselt tussen de overlevenden van je groep. Er is een levelsysteem, zoals in RPG's. Ervaring maakt de personages sterker.
Maar misschien nog wel belangrijker, is het invloedsysteem. Hoe meer invloed, hoe meer dingen je aan je basis kunt toevoegen. Zoals een toren met een sluipschutter die de veilige witte cirkel rondom je basis vergroot. Of een sportschool waarin je personages kunnen trainen om sterker te worden.

INTERPERSOONLIJKE RELATIES

Je kunt op verschillende manieren invloed vergaren. Vaak doe je dit door missies te voltooien. Je moet bijvoorbeeld een andere groep overlevers bereiken. Of je gaat resources verzamelen.
Vergeet niet de menu's met personages en hun stats in de gaten te houden. Er zijn voor elke persoon stats voor wapens en dingen als uithoudingsvermogen, reflexen en slimheid. Maar ook honderden mogelijke kwaliteiten als 'Problem Solver', 'Loved Cycling' en 'Natural Athlete' worden getoond. Interpersoonlijke relaties worden met cijfers en metertjes bijgehouden.
Als je personages boos op elkaar zijn, zal dat je invloed verkleinen, waardoor je minder versterkingen aan je basis kunt toevoegen en bewakers minder gemotiveerd zijn, waardoor de kans toeneemt dat je groep de nacht niet zal overleven.
Zo passen de verschillende systemen als puzzelstukjes in elkaar om één complex systeem te vormen.


Props voor de glazenwasser.

"De nachten zijn verschrikkelijk. En je weet dat ze komen..."

DIEPERE LAGEN

De hoeveelheid menu's, opties en parameters zal de beginnende overlevende kunnen afschrikken. Maar gelukkig is diepgaand begrip ervan niet vereist om aan dit avontuur te beginnen. Je begint gewoon met slagwapens wat zombiekoppen in elkaar te beuken, rijdt met een auto door een groepje ondode wandelaars en probeert springend van rots naar rots een hoog punt te bereiken om de omgeving in kaart te brengen. Vrij standaard materiaal voor de doorgewinterde zombieslachter.
Het mooie van onze verrotte wereld is dat er naast deze oppervlakkige fun ook diepere lagen zijn. En tegen de tijd dat je je eens écht in de systemen gaat verdiepen, merk je de technische euvels al niet meer op.


Ik heb wel eens van een kannibalenstam gehoord die alleen maar vingers aten. Ze lieten ze zelfs invliegen. Als handbagage.


weetje • weetje
Je kunt het doorzoeken van een tas of kast langzaam doen (stilletjes) of snel (lawaaierig). Uiteraard trekt de tweede manier zombies aan, net als het gebruik van vuurwapens en andere lawaaierige dingen.

REVIEW · XBLA

SCORE 85

De vele technische euvels zie je graag door de vingers als je je eenmaal in State of Decay hebt gevestigd. Helemaal als je ontdekt dat ze nergens écht in de weg staan van de diepgaande overlevingsfun waar deze complexe open wereld zombie-RPG zo rijkelijk in voorziet.

JURJEN



Het eind van het verhaal valt in zo'n tien à twaalf uur wel te bereiken, maar daarna ga je het vast nog eens op andere manieren proberen.

12+ UREN



BASICS
OPEN WERELD RPG
UNDEAD LABS / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

DE 20 GROOTSTE FUCK UPS

VAN DE GAME-INDUSTRIE

Fuck ups van de game-industrie? Het zijn er eigenlijk te veel om op te noemen. Toch wist Jan een overzichtje te maken van de twintig meest schandalige, in willekeurige volgorde.

DUKE NUKEM FOREVER

Duke Nukem Forever is vele jaren lang het lachertje geweest van de game-industrie. Of beter gezegd; 3D Realms en hun CEO George Broussard. Gearbox nam de game na een kleine vijftien jaar 'ontwikkeling' over, maar toen was het kwaad al geschied.



ATARI EN NES

Nintendo vroeg ooit aan Atari of ze de Amerikaanse distributie van de NES op zich wilden nemen. Atari ging echter voor het succes van hun eigen Atari 7800 en stak er nauwelijks energie in. Domme actie van Atari en Nintendo kon net op tijd ingrijpen.

DAIKATANA

John Romero was ooit het wonderkind van id Software maar werd al snel het gezicht van Ion Storm in Dallas. De gloednieuwe studio blies hoog van de toren, gaf geld uit als water, maar vergat één ding: games op tijd afleveren. Daikatana werd keer op keer uitgesteld en kon de - door de ontwikkelaar zelf gecreëerde - verwachtingen bij lange na niet waarmaken. Wat een droomstudio had moeten worden, werd een fiasco en de studio sloot al snel z'n deuren.



XBOX: RED RING OF DEATH

De laatste jaren van de Xbox 360 zijn redelijk rustig en succesvol verlopen, maar er was een tijd dat de machines op grote schaal last hadden van de beruchte Red Ring of Death. Dat Microsoft hier uiteindelijk redelijk ongeschonden uit is gekomen, mag een wonder heten want de failure rate was in die



NINTENDO'S CARTRIDGES

Ten tijde van de Nintendo 64 kozen de Japanners voor cartridges in plaats van cd's.
Het leidde tot enorme prijsverschillen tussen multiplatform-titels. Op de N64 kostte een game soms het dubbele van wat de PlayStation-gamer ervoor moest betalen. Het heeft Nintendo enorm veel marktaandeel gekost.

HET KOPEN EN SLUITEN VAN BIZARRE CREATIONS

Je bent Activision, je hebt geld te veel, dus je koopt in 2007 een van de meest toonaangevende racegame-ontwikkelaars van Engeland: Bizarre Creations (o.a. Metropolis Street Racer, Project Gotham Racing). Na het tegenvallende Blur (zwaar onderschat overigens) en het verplichte nummertje 007: Blood Stone werd de studio begin 2011 alweer opgedoekt. Na twee games dus. Nice job, Activision.

EA DIST DE DREAMCAST

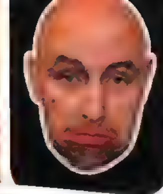
Electronic Arts besloot Sega's Dreamcast niet te ondersteunen. Waarom weet nog steeds niemand, want EA maakte destijds games voor alles en iedereen. Het betekende dat grote sportfranchises niet naar de Dreamcast kwamen, en dat luidde uiteindelijk de val in van het fantastische apparaat dat zijn tijd ver vooruit was.



FUCK UPS VAN PU

Fuck ups van de PU? Bestaan die dan? Dacht het wel! Wegens ruimtegebrek heb ik me beperkt tot een kadertje, maar ik had met gemak vier pagina's kunnen vullen...

- Vroeger gaven we previews cijfers. Inderdaad halve games, gammele bèta's, spellen die slechts uit drie levels bestonden... ze kregen allemaal een cijfer. Wie had dat ooit bedacht?
- De industrie vond het overigens volstrekt normaal dat PU preview-versies een cijfer gaf. Die was waarschijnlijk net zo (on)volwassen als wij toen waren.
- Het reviewen van Daikatana vele maanden voordat de game uitkwam, was niet zo handig.
- Mortyr op de cover zetten om daarna twee jaar lang niks meer van die game te horen, dat was dus ietwat aan de vroege kant.
- Al die games die veeeeeel te hoge cijfers hebben gehad.
- Sommige versies van PU.nl (het Powerweb) zou je, met terugwerkende kracht en voortschrijdend inzicht, best wel fuck ups kunnen noemen.
- Al die games die veeeeeel te lage cijfers hebben gehad.
- Vroeger werden met regelmaat vliegtuigen gemist, paspoorten kwijtgeraakt, plantenbakken vol gekotst en geknokt tijdens E3 parties. Dergelijke fuck ups komen in alle eerlijkheid tegenwoordig iets minder vaak voor.
- Veel deadlines worden, ondanks diverse tirades, dreigementen en strafmaatregelen van Ed, nog altijd schaamteloos gemist.



DE HOT COFFEE MOD UIT GTA SAN ANDREAS

Als je niet wil dat mensen een puberale, geheime minigame (neuken!) in je game spelen, sloop die er dan uit! Nu zorgde de (onthulling van de) Hot Coffee Mod ervoor dat we weer aan alles en iedereen moesten uitleggen dat games toch echt als een volwassen medium gezien moeten worden.



HET GOD OF WAR II LAUNCHFEESTJE

Altijd leuk, die speciale evenementen naar aanleiding van nieuwe games. Voor God of War II namen de organisatoren het Griekse klassieke leven echter wel heel letterlijk. Het feestje vond plaats in Athene, waar een onthoofde geit de boel op moest leuken en allerlei topless dames rondliepen. Foto's werden al snel op internet gezet en de shitstorm was aan. Gek hè?



DE LAUNCH VAN SIMCITY

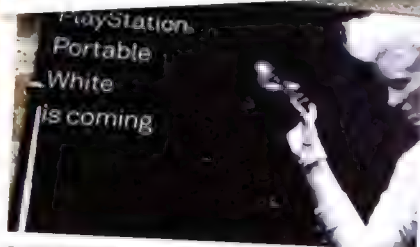
Moeten we het hier nog over hebben? De launch van SimCity (2013) staat nog vers in ons geheugen gegrift. Dit moet wel een van de meest dramatische lanceringen ooit van een game zijn geweest. Het zorgde bovendien voor een stevige toename in de kritiek op het 'altijd online' principe van games.

(DISNEY SLUIT) LUCASARTS

Disney neemt George Lucas' imperium over, sluit meteen LucasArts en bezegelt daarmee het lot van Star Wars 1313.
Tja, misschien had LucasArts veel eerder moeten inzien dat hard werken meer resultaat oplevert dan mismanagement en een gebrek aan visie.

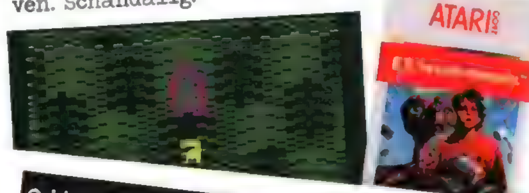
SEGA EN DE SATURN

Toen Sega de Saturn console lanceerde in Amerika bleek het bedrijf dat nauwelijks te hebben gecommuniceerd. Resultaat: de consoles lagen in de winkels maar er waren geen games beschikbaar. En dat vijf maanden lang!



ATARI'S E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Een schandvlek in de geschiedenis van games en de aanzet tot de videogame-crash in 1983 was E.T. The Extra-Terrestrial. Deze 'game' werd in vijf(!) weken gemaakt om per se de kerstperiode van 1982 te halen. De 'game' verkocht 1.5 miljoen keer, terwijl Atari had ingezet op minimaal vijf miljoen. Geruchten gaan dat Atari vrachtwagens vol cartridges in de woestijn van New Mexico heeft begraven. Schandalig.



LICENTIEGAMES

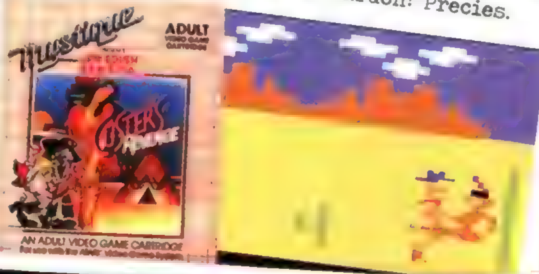
Licentiegames en dan veelal games gebaseerd op films… ze zijn negen van de tien keer crap. Het werkt alleen als er a) een goede ontwikkelaar op gezet wordt die b) de nodige vrijheid krijgt en c) niet per se in de pas hoeft te lopen met de deadlines van film/tv. Maar meestal zijn a, b en c niet aan de orde en krijg je wanproducten zoals Charlie's Angels, Men in Black, Superman 64 en nog veel meer meuk waar niemand blij van wordt.

'RACISTISCHE' RECLAME VOOR DE PSP

Dit geloof je toch niet? Een PSP reclame uit 2006 (alleen in Nederland) om de witte PSP te promoten. Vergezeld van de tekst 'PlayStation Portable White is Coming' zag je een in het wit gehulde (blanke) dame een donkere, negroïde chick ferm vastpakken bij haar kaak. Welke dwaas bedacht dit en welke idioten keurden dit vervolgens goed?

CUSTER'S REVENGE VOOR DE ATARI 2600

Een adult game waarbij de endgame als doel had een Indianen vrouw - vastgebonden aan een paal - te verkrachten. Pardon? Precies.



PHILIPS CD-I

De potentie van de CD-i als gamingplatform leek groot in 1991, ware het niet dat Philips het apparaat helemaal niet in de markt zette als console. De nadruk werd gelegd op films en educatie. Pas drie jaar na de release ging het roer om en werd de CD-i alsnog gepositioneerd als ultiem gameapparaat maar toen was het al te laat. In 1996 werd 'de console' uit de markt gehaald. Naar verluid leverde het hele CD-i avontuur Philips ruim een miljard dollar verlies op. Auw.

KOOPGEDRAG GAMERS

Gamers, jullie hebben een grote bek en daar is niks mis mee… maar put your money where your mouth is. De gevraagde vernieuwing in games? Het interesseert jullie geen reet! Dat bewijzen namelijk de verkoopcijfers van sprankelende, interessante en hooggewaardeerde (door de pers althans) games als Grim Fandango, Rez, Shenmue, Killer 7, Okami en Enslaved… om maar eens wat pareltjes te noemen die uiteindelijk veel en veel te weinig verkochten. Beyond Good & Evil? Ook al zo'n fanatische game, maar het spel flopte keihard in 2003 en verkocht krap 150.000 stuks. Zucht.

NOKIA N-GAGE

De N-Gage was een dappere poging van Nokia om gamers aan zich te binden maar de telefoon was te cluncky, de techniek nog niet goed genoeg en het game-aanbod te mager om een vuist te kunnen maken. Het heeft in ieder geval heel veel hilarische enorme-apparaten/voorwerpen-tegen-je-oor-foto's opgeleverd.

DE XBOX ONE REVEAL IN REDMOND

In mei onthulde Microsoft de Xbox One als opmaat naar de E3. Het ging voornamelijk over interactieve tv, de NFL en nog meer tv. Grootste misser? Het volstrekt negeren van de emoties rondom de kwestie tweedehands games. Het internet kwam in opstand, Xbox executives spraken elkaar tegen in interviews en de chaos was compleet.

Ook IN DE WINKELS

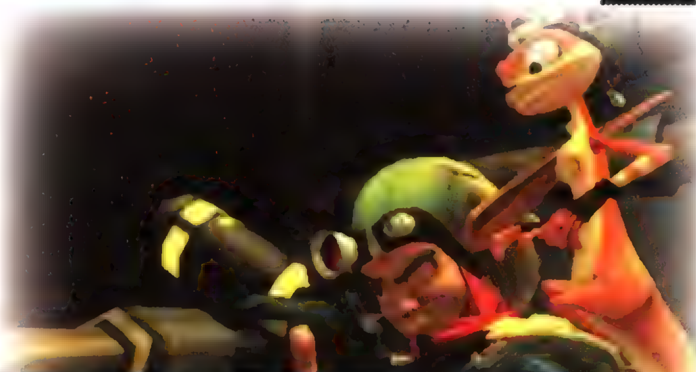
Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere review gedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

1 THE JAK AND DAXTER TRILOGY

PS VITA

De kans dat Naughty Dog Jak & Daxter ooit nog tot leven brengt, is net zo groot als Wouter die opblijft om alle aankomende WK voetbalwedstrijden te kijken. Deze verzameling voor PS Vita is desalniettemin een mooi eerbetoon, vindt Jan.

Jak & Daxter, wie is er niet groot mee geworden? Jij niet? Dan is dit het perfecte moment om dat gemis goed te maken.
Deze trilogie bestaat uit drie PS2 games: Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Jak II en Jak 3, allemaal opgepoetst en van trofeeën voorzien. De games hebben de tand des tijds opvallend goed doorstaan en schotelen je drie heerlijke platformavonturen voor met een kleurrijke en memorabele cast.
Is deel 1 nog een echt platformspel, deel 2 en 3 gaan veel meer richting action-adventure met heuse sandbox elementen. Ze zijn bovendien een tikje donkerder.
Op het kleine scherm spat het kleurrijke palet je irissen binnen en middels de touchscreen besturing zijn de minigames een stuk beter te doen. Fraai is het om te zien hoe ieder nieuw deel in de serie spelmechanismen uit het vorige verbetert en aanvult.
Het is eigenlijk doodzonde dat dergelijke games niet meer gemaakt worden, want het dynamische duo zou zich prima thuis voelen op de PS4. Wie weet, ooit...?



JAN — SCORE 79

Als je de HD collectie met dezelfde games nog niet op de PS3 heb gespeeld, dan is dit Vita triootje zeker de moeite van het overwegen waard. Voor drie tientjes scoor je een sloot content waar je heel wat uurtjes in kan steken.



LEGO LEGENDS OF CHIMA: DE REIS VAN LAVAL 2

PS VITA 3DS



Zijn spannendste LEGO set was vroeger een ziekenhuis set met dokters die geen gezicht hadden en zelfs hun armpjes en beentjes niet konden bewegen. Maar goed, zegt Jurjen, tijden veranderen.

Er gaat tegenwoordig geen maand voorbij zonder een nieuwe LEGO-game. Deze Chima doet hetzelfde als al die andere LEGO-spellen. Je begint met Laval de leeuw, maar kunt uiteindelijk met maar liefst zestig geliefde personages (in negen werkelijk verschillende soorten) uit de franchise spelen.
Laval kan brullen, de adelaar kan stukjes vliegen, enzovoort. Ze kunnen allemaal springen, vechten en bouwen. En verzamelen, laten we dat niet vergeten. Nou moet ik natuurlijk ook nog zeggen wat ik hiervan vind. Mag ik voor één keertje 'weet niet/geen mening' aankruisen? Ed schudt van nee. Okay.
Los van de lange laadtijden en een paar kleine bugs, vind ik dit een fatsoenlijke release. Het ontvangende kind wordt niet bedrogen. Dit is een complete, zelfs behoorlijk uitgebreide LEGO-game, met zowel lange lineaire levels als open gebieden. En alles ademt Chima.
Grootste minpunt is de lage moeilijkheidsgraad. Tuurlijk, dit is voor kinderen bedoeld. Maar zelfs kinderen kun je onderschatten.



Ik heb met enig genoegen kennis genomen van deze zoveelste LEGO-game, al was het allemaal wat te makkelijk en herhalend om in mijn oude geest te beklijven. Toch, als kind had ik dat kutziekenhuis hier graag voor ingewisseld.

JURJEN — SCORE 60

PS VITA

EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO 3

Terwijl de studio die de twee Epic Mickey avonturen maakte, Warren Spector's Junction Point, al lang en breed gesloten is, komt The Power of Two als een ongemakkelijke nageboorte opeens naar de Vita. Jan heeft zo z'n twijfels.

Ik heb altijd een zwak gehad voor de designkeuzes in Warren Spector z'n games en heb het idee dat zijn visie achter z'n Mickey Mouse games een beetje verkeerd begrepen is. Dat laat niet onverlet dat The Power of Two de verwachtingen ook op de Vita niet kan waarmaken.

Het is duidelijk dat de platformer andere genrebroeders eerder volgt dan zelf innoveert, afgezien van de paint en thinner functie uiteraard; die was eigenlijk best leuk. Het poetsen en verven kun je nu logischerwijs doen via het touchscreen van de PS Vita en dat werkt prima. De game oogt bovendien een stuk strakker op het kleine maar kleurrijke scherm van Sony's handheld. Leuke extra is dat de co-op van Epic Mickey 2 voor de Vita online te spelen is. De console-versies van de game ondersteunde alleen lokale co-op.

Toch blijft het een beetje een gemiste kans. De eerste Epic Mickey had potentie maar kwam niet helemaal lekker uit de verf - pun intended. Deel 2 zou alles goedmaken, maar voelde toch een beetje als een verplicht nummertje. Dat gevoel raakte ik ook op de PS Vita niet kwijt.

Ik heb me eigenlijk nog best goed vermaakt met deze klodderende platformer met Mickey en Oswald in de hoofdrol, maar een klassiek kunstwerkje is The Power of Two ook op de Vita helaas niet geworden.

SCORE 68

JAN

PC | PS3 | XBOX 360

HOOGSTE SCORE

4 MOTOGP 13

Florian heeft een sterke voorkeur voor vier banden onder z'n reet, maar als het om MotoGP gaat, maakt hij graag een uitzondering. Het gaat uiteindelijk om de snelheid!

Ontwikkelaar Milestone heeft voor het eerst in vijf jaar weer de rechten op de MotoGP en is meteen losgegaan met deeltje dertien. Alle motoren en tracks van het huidige seizoen zitten er in, inclusief Moto2/3 bikes, en da's handig, want met de langzamere motoren kun je de game het beste leren kennen.

De moeilijkheidsgraad ligt namelijk weer erg hoog en je zult er heel wat uren in moeten stoppen om de motoren netjes over de tracks te krijgen. Als je eenmaal over die drempel bent, beland je echter in een goede game met veel verschillende modes, zoals een Grand Prix, Championship, Time attack én een solide multiplayer. De Career mode is helaas een beetje saai en de graphics niet groots, maar het racen is prima in orde.

Een speciale vermelding voor de nieuwe first-person view: je ziet de track dan vanuit de ogen van je eigen motorrijder en dat oogt vreselijk spectaculair! Het maakt MotoGP 13 nóg moeilijker, maar fans zullen er van smullen.

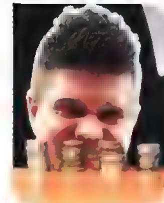


SCORE 80



Door de hoge moeilijkheidsgraad en steile learning curve is MotoGP 13 zeker niet voor iedereen een aanrader, maar liefhebbers die er tijd in willen steken, hebben eindelijk weer eens een goede motorracegame te pakken!

FLORIAN



DUNGEONS & DRAGONS NEVERWINTER

GRATIS

Jan de enige met een oog voor goede deals? Pfffff... Graddus kocht de 'oude' 50-inch tv van 'Mr. Money' Meijroos voor een spotprijsje, en heeft dus een minstens zo heftig kloppend handelaarshart als onze kale koopjeskoning! Dus Graddus: hoe moeten we free-to-play MMORPG Neverwinter precies in de bek kijken?

Prijs €0,00

Ik ben beslist geen kenner van het rijke Dungeons & Dragons-universum. Noch ben ik een fanatiek MMO-speler. Echter, gratis games kan ik altijd waarderen (tja, gamejourno hé) en ook voor een goede RPG ben ik best te porren. Sterker nog: zelfs (d)rollenspellen (hihi) als Risen en Two Worlds gaan er bij mij in als gesneden koek. Kom dus maar door met die F2P Neverwinter!

"De quests zijn afwisselend genoeg om je bij de les te houden."

Knappe, nobele Human

Een kwartiertje, een download en twee espresso's verder, ben ik klaar om de wereld van The Forgotten Realms te betreden als WilliZ de Trickster Rogue. Mmmmm.... een knappe, nobele Human met een stoer litteken over zijn linkeroog, daarmee kan ik mezelf wel identificeren. Aangespoeld op een strand, loop ik al snel een NPC tegen het lijf. Hij vraagt me wat ik kom doen. "Avontuur en rijkdom zoeken", zeg ik terwijl ik het zeewier uit mijn haar wrijf. Ik heb geluk: de Necromancer Valindra heeft hoofdstad New Neverwinter aangevallen. Kijk, daar is het avontuur al!

Bomen en bergen

Voor een gratis game oogt Neverwinter zeer gelikt. Misschien wel beter dan World of Warcraft. Zo ontwaar ik tussen bomen en bergen door al op kilometers afstand de contouren van de stad. Damn, nu krijg ik er echt zin in!

Ik weet namelijk niet hoe het met jou zit, maar voor mij is sfeer in MMO's extreem belangrijk. Het is immers toch een wereld waarin je wel effe zal vertoeven. Mooi dus dat ook de quests afwisselend genoeg blijken om je bij de les te houden.

Okay, in principe doet Neverwinter niets nieuws. Het is traditionele D&D-fantasy, maar is daar wat mis mee?

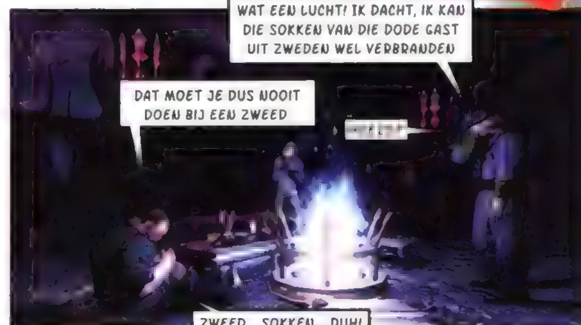
Daarnaast steekt deze MMO verhalender in elkaar dan andere titels in het genre - ook leuk voor lonesome cowboys, dus. Er zit zelfs een editing tool in waarmee je je eigen avonturen construeert!

En gelukkig waren, een kleine anderhalve week na launch, de servers redelijk bevolkt. Zij het vooral door Duitsers...



weetje • weetje

Het Dungeons & Dragons-universum draait alweer bijna vier decennia mee. Zo weet Ed nog goed dat hij het originele bordspel in 1974 cadeau kreeg voor zijn veertigste verjaardag.







DE HAMVRAAG

Door met de hamvraag: waar haalt Neverwinter zijn centjes vandaan? 'Gratis' is immers een rekbaar begrip. Het antwoord is - uiteraard - microtransacties (items, XP etc.), al is deze game ook bijzonder goed te spelen zónder real-life uitgaven. Je kunt zelfs in-game currency met andere players wisselen voor écht geld!

SCORE 79

Ja, Neverwinter is gratis. Maar als het goed is, ga je hier verdomd veel uurtjes insteken, het is immers een MMO. En tijd, dames en heren, is nog altijd geld. Daarom is het maar goed dat deze sfeervolle free-to-player ook gewoon erg tof is om te spelen!

GRADDUS



Of Neverwinter dezelfde evergreenwaarde heeft als een World of Warcraft, moet nog blijken. Wel ben je hier sowieso weken zoet mee.

50+ UREN



BASICS

MMORPG
CRYPTIC STUDIOS / PERFECT WORLD ENTERTAINMENT
OUT NOW

20 JAAR PU-STRIPS

AANGEZIEN WIJ BIJ DE PU ALTIJD AL GEEKS ZIJN GEWEEST EN EEN GOEDE VISUELE GRAP WEL KUNNEN WAARDEREN, IS HET NIET ZO VERBAZINGWEKKEND DAT WE AL VANAF DE ALLEREERSTE EDITIE VAN ONS GELIEFDE BLAD EIGEN STRIPJES HEBBEN GEHAD EN, OH, WAT HEBBEN WE DAAR ELKE MAAND TOCH WEER VAN GENOTEN!

DE INNOVATIEVE POWERQUEST

POWERQUEST WAS DE ALLEREERSTE PU-STRIP EN WAS AL TE VINDEN IN, INDERDAAD, DE ALLEREERSTE PU. POWERQUEST VOLGDE DE AVONTUREN VAN SPUNKY EN SPICE, TWEE KAT-ACHTIGE WEZENS VAN DE PLANEET ULTRA DIE HUN MUISVRIENDJE CHIP PROBEERDEN TE REDDEN UIT DE KLAUWEN VAN DE DUIVELSE CREEPSAN.

DE GROTE TWIST WAS DAT SPUNKY EN SPICE AAN HET EINDE VAN ELKE AFLEVERING VOOR EEN TWEESPRONG KWAMEN TE STAAN EN DAT DE LEZERS AAN DE HAND VAN INGEZONDEN BRIEVEN KONDEN BEPALEN HOE DE VOLGENDE EPISODE ZOU VERLOPEN.

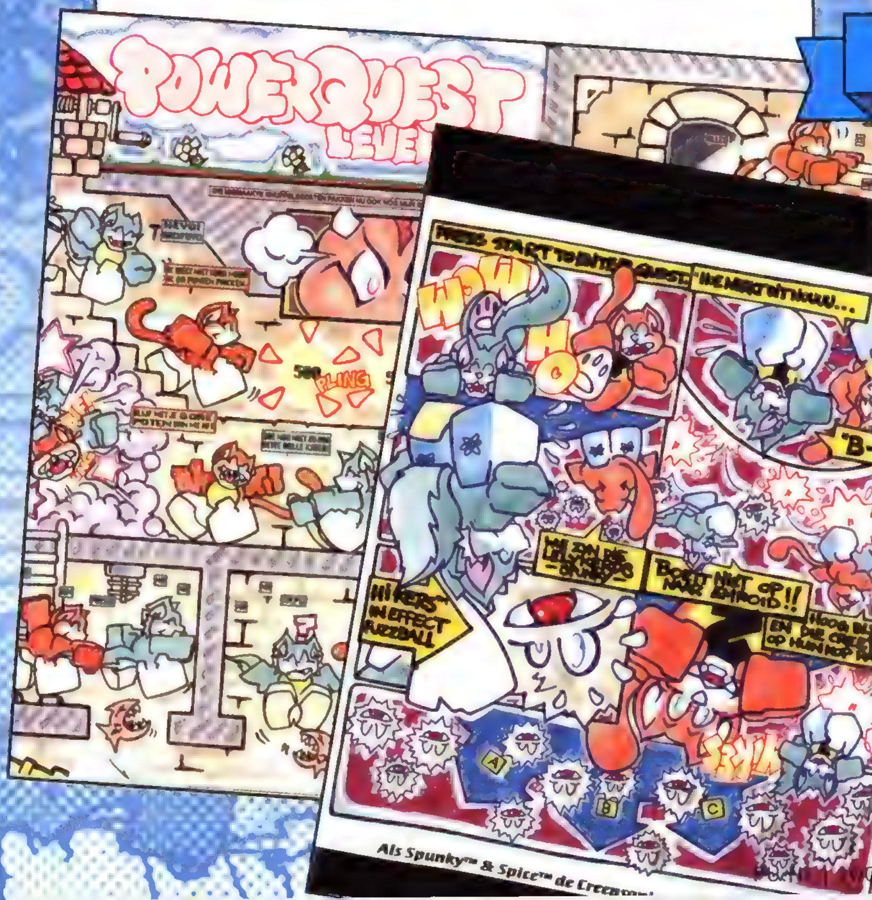
EEN ERG TOF IDEE DAT ZIJN TIJD VER VOORUIT WAS... EN DAARDOOR OOK NIET ECHT GOED WERKTE.

TEKENAAR PJ MOEST NAMELIJK AL AAN DE SLAG MET EEN NIEUWE POWERQUEST VOORDAT HIJ DE KANS KREEG OM DE INGEZONDEN BRIEVEN ÜBERHAUPT TE LEZEN (VAN E-MAIL WAS TOEN NOG NAUWELIJKS SPRAKE) EN DAAROM BESLOOT HIJ OM SPUNKY EN SPICE NA EEN JAAR AL BRUUT TE VERMOORDEN TEN FAVEURE VAN MEER AANDACHT VOOR PU-MASCOTTE POWERKID.

POWERQUEST KWAM DAARNA TERUG IN DE VORM VAN KLEINERE STRIPJES DIE ONDER ANDERE DE EEUWIG LEVEN-RUBRIEK OPLEUKTEN, TOT MEN IN 1996 BESLOOT OM DE PU WEER VAN EEN PAGINAVULLENDE STRIP TE VOORZIEN.

POWERQUEST HAD EEN KORT EN CHAOTISCH BESTAAN, MAAR WIST DE PU WEL EEN UNIEKE STIJL MEE TE GEVEN DIE ONS NOG LANG ZOU DEFINIËREN.





DE ERGOSTRELENDE DE POWERSTRIP

IN JANUARI 1998 KWAM ER EEN HEEL SPECIALE POWER UNLIMITED UIT: DE VIJFTIGSTE EDITIE. HET WAS EEN ULTRADIKKE UITGAVE WAARIN BIJZONDER VEEL VETTE GAMES WERDEN BESPROKEN, MAAR WAAR OOK VEEL MEMORABELE SPECIALS IN VERSCHENEN.

EEN DAARVAN WAS EEN DWAZE MORTAL KOMBAT-FOTOSTRIP WAARIN ALLE REDACTIELEDEN STREDEN OM HET VOORTBESTAAN VAN DE AARDE... EN DE TIEN HANDEN VAN KONING EDS VIJFKOPPIGE DOCHTER. HET WAS EEN HILARISCHE SPREAD, WAT HET DES TE SPIJTIGER MAAKTE DAT DIT SOORT FOTOSTRIPS SLECHTS SPORADISCH IN NIEUWE PU'S OPDOKEN. HET DUURDE WELGETELD VIJF JAAR VOORDAT DEZE ONGEIN EEN MAANDELIJKS TERUGKEREND IETS WERD, MAAR IN 2003 KONDEN LEZERS EINDELIJK EEN JAAR LANG LACHEN OM DE PHOTOSHOP-AVONTUREN VAN DE REDACTIE.

ZO WERD DE GESCHIEDENIS VAN HET BLAD OP DE HAK GENOMEN IN DE AFLEVERING 'PURASSIC PARK', WAARIN WE TE ZIEN KREGEN HOE DINOSAURUSSEN ALLE REDACTIELEDEN WISTEN OP TE PEUZELEN... MET UITZONDERING VAN SKATE, DIE ONTKWAM AAN HET GEWELD OMDAT HIJ ZICH (NATUURLIJK) HAD VERSLAPEN EN DAARMEE DE TOEKOMST VAN HET BLAD WIST TE REDDEN.

OOK DE AFLEVERING 'PU EXTREEM VOLLEYBALL' STAAT NOG VERS IN ONS GEHEUGEN GEGRIFT, AL KOMT DAT WAARSCHIJNLIJK OMDAT HET EEN BEHOORLIJK TRAUMATISCHE ERVARING WAS OM ONDER ANDERE JURJEN, NIELS EN ED IN BIKINI TE ZIEN.

DE POWERSTRIP WERD IN 2004 ALWEER VERVANGEN, MAAR ZOALS JULLIE WETEN ZIJN WE GELUKKIG NOOIT GESTOPT MET HET PHOTOSHOPPEN VAN ONZE PRACHTIGE HOOFDEN OP VIRTUELE LICHAMEN.



DE GEVARIEERDE
DE QWIFZ

POWERQUEST WAS LEUK VANWEGE DE HERKENBARE GRAFFITI-STIJL, MAAR OOK VANWEGE HET GEBRUIK VAN VIDEOGAME-CONVENTIES. DE IN 1996 GEËNTRODUCEERDE STRIP DE QWIFZ GOOIDE HET OVER EEN COMPLEET ANDERE BOEG, AANGEZIEN DE MAANDELIJKSE VERHAALTJES EIGENLIJK ZELDEN IETS MET VIDEOGAMES TE MAKEN HADDEN. GELUKKIG WAS DE STRIP DAARDOOR NIET MINDER LEUK.

DE QWIFZ WAREN MANNETJES DIE EEN KNOP OP HUN NEUS HADDEN EN DIE, À LA BARBAPAPA, IN ALLES KONDEN TRANSFORMEREN DOOR ER OP TE DRUKKEN.

TEKENAAR ARYTON HAD HIERDOOR VEEL VRIJHEID OM OP DE MEEST GEKKE MANIEREN BEKENDE FRANCHISES IN DE ZEIK TE NEMEN. ZO WAS ER EEN AFLEVERING WAARIN HOOFD-QWIF TEK IN EEN GRATIS TV VERANDERDE, ZODAT HIJ DOOR DE GIERIGE DAGOBERT DUCK ZOU WORDEN MEEGENOMEN NAAR HET GELDPAKHUIS EN DAAR VERVOLGENS GEMAKKELIJK ALLE POEN KON JATTEN. TEK HAD OOK EEN KEER EEN STAR WARS-MOMENTJE, WAARDOOR HIJ BESLOOT OM IN EEN JEDI TE VERANDEREN OM VERVOLGENS LOS TE GAAN MET EEN DUBBELE LIGHTSABER EN ZICHZELF PER ONGELUK IN TWEEËN TE SNIJDEN. WHOOPS!

DE GRAPPEN IN DE QWIFZ WAREN EEN COMBINATIE VAN SLIMME OBSERVATIES EN LEKKERE FLAUWE HUMOR, WAT VOOR HEEL WAT LEZERS EEN GOED EXCUUS WAS OM BIJ HET KRIJGEN VAN EEN NIEUWE PU METEEN NAAR DE LAATSTE PAGINA TE BLADEREN.

DE QWIFZ HEEFT HET EEN INDRUKWEKKENDE VIJF JAAR LANG VOLGEHOUDEN EN IS DAAROM ZOWEL BIJ ONS ALS VEEL LEZERS MEER DAN SLECHTS EEN FIJNE NOSTALGISCHE HERINNERING.





DE CONSISTENTE
FRAMEDROP

HET OPVOLGEN VAN DE POWERSTRIP WAS GEEN MAKKELIJKE TAAK, MAAR MET FRAMEDROP WIST TEKENAAR JORDI PETERS IN JANUARI 2004 EEN STRIP AF TE LEVEREN DIE ZO LEUK BLEEK TE ZIJN DAT HIJ TOT OP DE DAG VAN VANDAAG IN ONS BLAD TE BEWONDEREN IS.

FRAMEDROP HEEFT ALLES WAT ALLE VOORGAANDE STRIPS ZO MEMORABEL MAAKTE: EEN UNIEKE STIJL, SLIMME REFERENTIES NAAR POPULAIRE MEDIA, LIEFDE VOOR GAMES, LEKKERE FLAUWE HUMOR, PLUS NATUURLIJK DE REDACTIELEDEN.

OOK IS FRAMEDROP ALTIJD VERRASSEND ACTUEEL EN SATIRISCH GEWEEST, WAARDOOR ZOWEL DE NIEUWSTE GAMES ALS DE PERSOONLIJKHEDEN BINNEN DE PU IN EEN GRAPPIG DAGLICHT WERDEN GESTELD.

ZO WIST MAARTEN TE OBSERVEREN DAT DE SCHATTIGE KIRBY EIGENLIJK EEN BADASS MOTHERFUCKER IS, AANGEZIEN HIJ DE KRACHTEN VAN ZIJN INGESLIKTE VIJANDEN OVERNEEMT EN VERVOLGENS HUN HUID DRAAGT. HIEROP BESLOOT JURJEN DE KIRBY-TATTOO OP Z'N BIL MAAR WEG TE LATEN LASEREN. OOK SKATE WAS BEHOORLIJK INGENIEUS BEZIG TOEN HIJ DE PRINCE OF PERSIA BELDE OM HEM TERUG IN DE TIJD TE STUREN NADAT HIJ WEER EENS EEN DEADLINE HAD GEMIST.

MAAR HET MAAKT NIET UIT WELKE EPISODE WE TERUGLEZEN, WANT VERRASSEND GENOEG ZIJN ZE ALLEMAAL CONSISTENT LEUK. HET IS DAN OOK NIET VERWONDERLIJK DAT FRAMEDROP ONDERTUSSEN AL MEER DAN 9,5 JAAR (!) BESTAAT. DAT LEES JE GOED; IN JANUARI 2014 ZAL FRAMEDROP TIEN JAAR LANG EEN VAST ONDERDEEL VAN ONS GELIEFDE BLAD ZIJN GEWEEST. EN DAAR ZIJN WE VERDOMD TROTS OP.

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

LIMBO

SCORE ★★★★★ · 1 SPELER



€ 12,99 (GRATIS VIA PS PLUS)

Aaah, Limbo. Een van de beste indiegames ooit. En nu dus ook speelbaar in de trein. De zwarte randen van de Vita lopen bijna naadloos over in de schaduwwereld op het scherm voor je neus, waar je het silhouet van een kleuter door een macaber nevelwoud stuurt.

Uit de oordopjes geen muziek maar geruis, krakend hout, gezoem van vliegen rond een lijk, voetstapjes in het water. Plots komt uit een boom een enorme, puntige spinnenpoot die het hoofd van het jongetje penetreert. Beter opletten de volgende keer. En proberen niet te gillen, want dat vinden de andere passagiers raar.

PS VITA

MIGHTY SWITCH FORCE 2

SCORE ★★★ · 1 SPELER



€ 5,99

WayForward is een van de beste hedendaagse 2D-platformbouwers. Hun handelsmerken: slim bedachte puzzels, tekenfilmachtige graphics, nauwkeurige controls en een geinige gameplay-twist.

Mighty Switch Force 2 heeft zelfs twee twisten: een oude en een nieuwe. Net als in de voorganger kun je weer blokken naar de voorgrond en achtergrond laten springen. De nieuwe twist: dit keer is je Mega Man-achtige Gun vervangen door een FLUD-achtig waterpistool. Een gegeven dat best wat nieuwe mogelijkheden biedt om de wederom slim bedachte puzzels te kraken. Toch voelt de nieuwe twist ook te mager: hier had WayForward meer mee kunnen, nee, móeten doen.

3DS

THE SWAPPER

SCORE ★★★★★ · 1 SPELER



€ 13,99

De Swapper heeft de structuur van Super Metroid, het sfeertje van de film Moon en duizelingwekkende platformpuzzels die flink wat vergen van je voorstellingsvermogen. Een beetje zoals in Braid, maar dan anders.

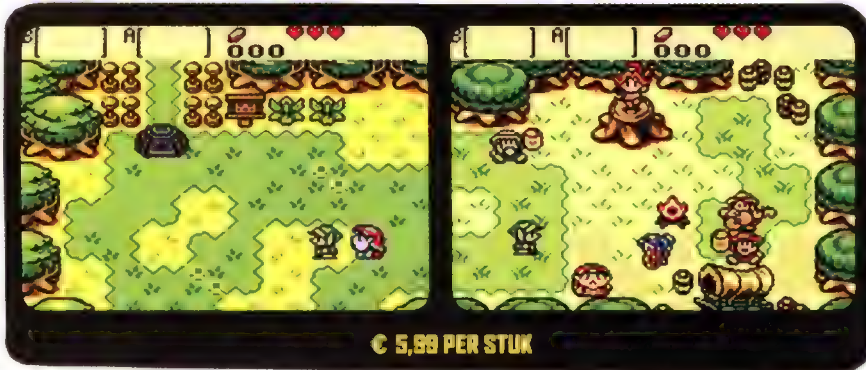
Je kunt namelijk jezelf klonen, en je ziel laten overspringen van de ene naar de andere kloon. De klonen lopen met je mee. Het ligt voor de hand om zo'n kloon op een schakelaar te laten lopen. Maar soms is het ook nodig een kloon te offeren, hetgeen morele implicaties met zich meebrengt die aansluiten op het unieke sci-fi-verhaal.

The Swapper is briljant, en uiteindelijk helemaal zichzelf.

PC

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES / SEASONS

SCORE



1 SPELER

Welke van deze twee Zelda-spellen je moet hebben? Tja.
In Ages reist Link door de tijd, in Seasons verandert hij seizoenen, beide cool. Het zijn ook écht goeie Zelda's, hoewel nét iets minder briljant dan voorlopers A Link to the Past en Link's Awakening.
Ages en Seasons verschenen oorspronkelijk in zwart-wit voor de Game Boy, maar wat je op de 3DS kunt downloaden zijn gelukkig de ingekleurde Game Boy Color-versies. Je kunt de spellen via een code aan elkaar plakken om er één lang avontuur van te maken.
Dus het antwoord op de openingsvraag lijkt ons wel duidelijk: beide.

3DS

THUNDER WOLVES

SCORE



1-2 SPELERS

Thunder Wolves lijkt verdomd veel op van die games als Desert Storm, maar dan in 3D.
Met je helikopter schiet je op alles wat beweegt en dat doe je uiteraard met missiles en je machinegeweer.
Het leuke is dat je af en toe in first-person on-rails je vijanden te lijf gaat en op die momenten heeft de game wel wat weg van de Time Crisis spellen. Een leuke afwisseling in de gameplay... voor een paar uurtjes, maar dan ben je het eigenlijk wel weer zat.
Het is vooral in co-op best vermakelijk, maar heel bijzonder is het natuurlijk allemaal niet.

PC / PS3 / XBOX 360

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS

SCORE



1 SPELER

Giana Sisters is een 2D sidescrolling platformer waarin Maria gevangen wordt genomen door een grote draak in een droomwereld.
Met haar zusje Giana probeer je haar te redden en al snel leer je het verschil te zien tussen de echte wereld en de droomwereld. Je kunt hiertussen switchen en dat verandert je kijk op de wereld, waardoor deuren opengaan, platforms verschijnen, vijanden veranderen en puzzels opgelost kunnen worden.
De game was al een groot succes op PC en is er nu eveneens voor de Xbox 360 en PS3. Op de Wii U en zelfs Ouya komt de game later ook nog uit.

PC / PS3 / XBOX 360

XCOM: ENEMY UNKNOWN

SCORE



1 SPELER

Het is ongelooflijk, maar het kan blijkbaar anno 2013: XCOM: Enemy Unknown, de verdomd geslaagde turn-based strategygame die vorig jaar voor de 360, PC en PS3 verscheen en door PU gezegend werd met een 94, is nu gewoon speelbaar op je iPad!
Bijna zonder concessies zelfs, behalve dan een paar geschrapte maps, flink geminimaliseerde textures en een haperingetje in de framerate hier en daar. Maar hey, wat wil je!
Voor de rest, als je geen andere manier hebt om deze klassieker te spelen of je hem gewoon nóg een slinger wil geven, zittend op de plee, dan is dit een blinde aanschaf.

iOS

TOP TIEN VAKANTIE-EILANDEN

Koffers al gepakt? Of (nog) geen vakantieplannen? Je zult je hoe dan ook uitstekend vermaken op deze tien ingame vakantie-eilanden die Jurjen voor elke thuisblijvende gameliefhebber selecteerde.

1 PANAU

Mensen die zich snel vervelen of ergeren, zitten goed op Panau. Hier geen rust en vrede maar constante strijd en uitzonderlijke mogelijkheden je ergernissen te vertalen naar schieten, tieten en helikopters. Het beste nieuws: toeristen mijden het eiland als de pest.
Uit: ***Just Cause 2***



2 ZACK ISLAND

Wie wil er nog naar de hemel als hij eenmaal van het paradijs heeft geproefd op Zack Island? Eigenlijk heeft dit eiland slechts één nadeel: als je niet van stuiterende ballen houdt, is er geen zack aan.
Uit: ***Dead of Alive Extreme Beach Volleyball***



3 ROOK ISLANDS

Deze archipel nabij Thailand is de perfecte plek om met je vrienden een actieve vakantie te vieren. Laat je niet tegenhouden door berichten over een plaatselijke psychopaat die graag toeristen gijzelt, we hebben nog geen levende getuigen gevonden die dit verhaal bevestigen.
Uit: ***Far Cry 3***



4 KOHOLINT ISLAND

Efteling? Aardig. Walt Disney World? Best leuk. Maar de ultieme plaats om je in een sprookjeswereld te wanen, is toch wel Koholint Island. Helaas is dit eiland alleen na een schipbreuk bereikbaar - hoewel sommige mensen volhouden dat je er via een LSD-trip ook kunt komen.
Uit: ***The Legend of Zelda: Link's Awakening***



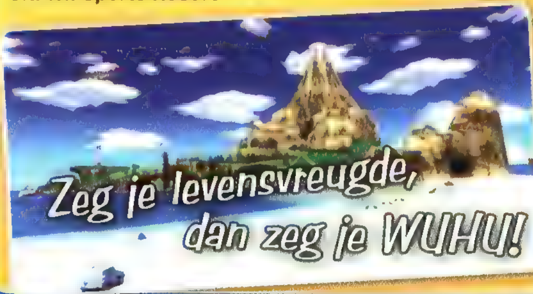
5 BANOI



Je begrijpt het niet. Zo'n prachtig tropisch eiland vol luxe resorts, vriendelijke natives en prachtige natuur, en het kost tegenwoordig geen drol meer om er drie weken op vakantie te gaan. Zit er een addertje onder het gras? Dan kun je die nog altijd de kop inrammen, toch?
Uit: ***Dead Island***

6 WUHU ISLAND

Wuhu Island biedt parelwitte stranden, een pittoresk dorpje en volop gelegenheid om welke sport dan ook te beoefenen. Minder Wuhu: al die zielsgelukkige kutgezinnen die met hun blije rotkoppen over het eiland huppelen.
Uit: ***Wii Sports Resort***



7 LOSPASS



Op dit Micronesische eiland leef je in een timeloop waarin een enkele dag eindeloos vaak opnieuw begint. Dus ga je het vanzelf rustig aan doen. Ennuh... als zo'n dag tóch steeds wordt gereset, is vreemdgaan natuurlijk geen probleem.
Uit: ***Flower, Sun & Rain***

8 DELFINO ISLAND

Wie tijdens zijn vakantie ook nog wat goeds wil doen voor de plaatselijke bevolking, zit goed op het door een verframp getroffen Delfino Island. Kort na aankomst krijg je een grote waterspuit waarmee je de vele verfklodders op het eiland mag opruimen. Helaas trekt de slogan van het eiland ook veel opdringerige sekstoeristen.
Uit: ***Super Mario Sunshine***



9 AMELAND

Tja, het is crisis. En Ameland is best mooi, toch? Tenminste, zolang het er niet regent (245 dagen per jaar) of je vakantieliefde tijdens de daad ineens Fries begint te praten (86% kans). 'Wat in tsjokke pik hasto!' Ach, weet je, we blijven wel thuis.
Uit: ***Muddy Monsters Attack Ameland***



10 YAMATAI



Dit eiland voor de kust van Japan geldt als het ultieme eiland voor liefhebbers van herten. Hertenvlees, welteverstaan.
Uit: ***Tomb Raider***



EIZE STAMHUIS [WINAAR DESTINY-PRIJSVRAAG]

"E3-BEZOEK WAS DE BESTE TIJD VAN MIJN LEVEN!"

Zoals jullie weten organiseren we in de PU en op de site regelmatig prijsvragen, maar onlangs hadden we toch wel een heel bijzondere. De winnaar van onze Destiny-prijsvraag won namelijk een reis naar de E3! Eize Stamhuis was de gelukkige en doet verslag van zijn trip naar LA.

MAANDAG 10 JUNI

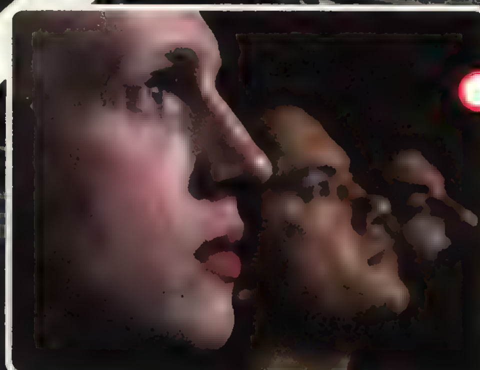
Om half vijf 's ochtends kruip ik achter het stuur, ik heb door alle opwinding nauwelijks kunnen slapen. Ik had tot vandaag nog nooit gevlogen! Eenmaal op Schiphol is het al snel boarden geblazen. Onverwacht krijg ik een extra check van m'n handbagage. Gelukkig heb ik m'n explosieven thuisgelaten dus mag ik instappen en vliegen we uiteindelijk om 10.00 uur weg.
Na een vlucht van tien uur landen we in LA, waar het zonnetje halfverborgen achter een grijze smoglucht z'n best doet de boel op te warmen. Het is hier 12.00 's middags.
Natuurlijk kom je de States niet zomaar in en opnieuw word ik uit de rij gehaald voor een extra inspectie van m'n spullen. Grapjes over thuisgelaten explosieven slik ik net op tijd in, en even later kan ik het vliegveld verlaten.
De dikke taxichauffeur die bij de gate op me wacht, sleept hijgend en puffend mijn tas naar een gigantische zwarte Lincoln waarmee we na een rit dwars door LA mijn logeeradres in Santa Monica bereiken: het Double Tree Hilton hotel. Op de kamer is niks aan te merken: koelkast, TV, een tweepersoons bed, een badkamer en *uitzicht op zee.* Na het geweldige bed even uitgeprobeerd te hebben, ga ik naar de Sony persconferentie. Helaas eist de jetlag al snel zijn tol; na een half uur val ik in slaap, en is voor mij de dag voorbij.





DINSDAG 11 JUNI

Om drie uur 's ochtends word ik wakker, mooi op tijd voor de eerste-E3 dag lijkt me zo. Rond zes uur besluit ik om maar eens rond te wandelen in de omgeving, het hotel is tien minuten lopen van het strand en de Santa Monica pier. Na een flinke snuif zeelucht, haast ik me terug naar m'n hotel om te ontbijten, want mijn taxi komt me zo halen om naar de beurs te vertrekken.
Eenmaal op de E3 aangekomen, zie ik al snel Ward en Tjeerd op me af komen en besluiten we mijn badge op te gaan halen. Eize Stamhuis, Activision Publishing, Inc. staat erop, *dat voelt wel ernstig tof.*
Daarna mag ik de beursvloer gaan checken. *Wat is dat gigantisch, zeg!* Zonder precies een richting te kiezen, bekijk ik alles wat er te bekijken valt. Ik krijg ook de kans wat games uit te proberen. Wat een geweldige ervaring! Het liefst zou ik hier blijven wonen.
Voor ik het besef, is het middag geworden: tijd voor *de behind closed doors sessie van Destiny.* Met 25 man in een zaaltje om de game te checken, live gespeeld op de PS4, awesome. Aan het eind van de presentatie



DESTINY DEMO OP DE E3



De Destiny-demo speelde zich af op een locatie in Rusland waar de mensheid zich noodgedwongen heeft moeten terugtrekken. Samen met je medespelers moet je knokken tegen aliens, en dat gebeurt soms zelfs op andere planeten. Ik woonde de behind closed doors sessie van Destiny bij, en die was rete-interessant!



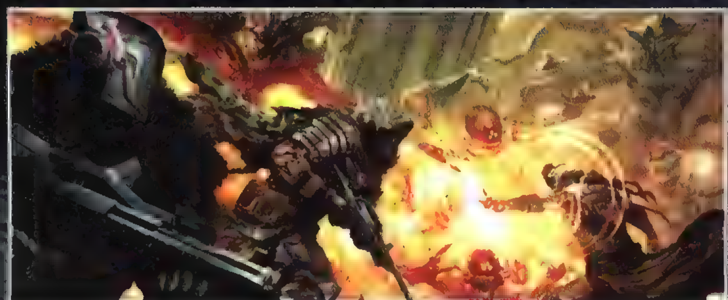
Een van de eerste dingen die mij opvielen, was hoe geweldig de game eruitziet op de PlayStation 4, normaliter zie je zulke graphics alleen op überdikke game PC's. Ondanks de vernietiging die op Aarde heeft plaatsgevonden, is de vlakte die ik als eerste zag groener dan het gras in mijn achtertuin. Hier en daar groeide een boompje, of een struikje in plaats van de kloeten onkruid die ik gewend ben. Iets anders dat heel mooi was gedaan, waren de deukjes in de verroeste auto's; ik geniet altijd enorm van dit soort details. Het spel ziet er dus echt ontzettend lekker uit, ondanks de wat minder vriendelijk vormgegeven koppen van de aliens waar je doorheen moet maaien.

MMO-shooter

Nu we vastgesteld hebben dat het spel er beter uitziet dan mijn tuin, moeten we het maar eens over de gameplay hebben, want die is niet mis! Destiny is een MMO-shooter die wordt gespeeld vanuit het eerste-persoons perspectief. We weten dat Activision en Bungie al jarenlang aan de top staan van het first-person shooter genre, dus wat dat betreft kun je vertrouwen op actie van het hoogste niveau.

In Destiny onderneem je klassieke MMO-activiteiten zoals het neerknallen van tegenstanders om xp te verzamelen en te looten. Een leuk gameplay-element is de skill tree op je wapen; hoe meer je met een wapen speelt, hoe sterker het wordt.

Je kan lekker met je vrienden spelen, die als ze online komen ook in de buurt van jou gedropt kunnen worden door luchtwaardige voertuigen, letterlijk drop-in co-op dus.



Demo

Ook bevat Destiny public events. In de E3-demo kwamen horden aliens aangehobbeld om jou en de andere Guardians af te maken. Er werd ook een gigantische tank met poten voor je neus neergezet door dropships; een leuke uitdaging om kapot te schieten. Het toffe was dat er later twee karakters van een hoger level kwamen helpen; daar werden de aanwezige Guardians erg blij van.

Destiny is een veelbelovende game, die bestaande genres op een unieke wijze combineert. Het spel komt helaas pas in 2014 uit, maar wat ik er tot nu toe van heb gezien, laat een goede indruk achter. Ik ga deze game in de gaten houden en kan niet wachten tot ik er zelf in kan duiken.

---

krijg ik ook nog een episch shirt en filmen we het *item voor het PU E3-journaal*.

Daarna is er nog tijd om opnieuw de beursvloer op te gaan. Gelukkig maar, want ik was er nog lang niet uitgekeken. Na een laatste paar uurtjes kijken, spelen en genieten is de beurs voor mij helaas afgelopen. Maar ik mag nog wel mee naar de PU Villa, BAM!

Eenmaal aangekomen, is Maarten bezig met het eten (mac & cheese & ham) en onder het genot van een koud biertje luisteren we naar een concert van Björk in de Hollywood Bowl dat zich praktisch in de achtertuin van de villa bevindt. Veel te vroeg is het tijd voor een taxi terug naar het hotel.

WOENSDAG 12 JUNI

Na een goede nachtrust moet ik m'n koffers pakken. Helaas, de E3 zit erop. De taxi naar het vliegveld komt al snel aanrijden en voor ik het weet, sta ik bij de gate voor het vliegtuig naar Amsterdam. Na een paar uurtjes wachten is het boarden geblazen en even later plof ik met een voldane zucht in mijn vliegtuigstoel.

Helaas, deze once in a lifetime ervaring zit erop. Ik zie de contouren van LA snel kleiner worden door mijn raampje en besef wat een lucky bastard ik toch ben geweest dat ik dit heb mogen meemaken.

Omdat we vooruit in de tijd vliegen landt het toestel donderdagochtend op Schiphol. Bij het wachten op mijn bagage dringt het pas echt tot me door: de beste tijd van m'n leven zit er nu dus echt op.





GAMEMANIA GOODIEBAG

Al warm geworden voor Destiny? Dan zou je 'm kunnen pre-orderen bij Game Mania, want alleen dan maak je kans op een exclusieve Destiny shoudertas met shirt en Destiny notitieblok.



GIGABYTE™

Leader in Motherboard Innovation

Onovertroffen stabiliteit en prestaties

Dé eerste keuze in moederborden, ook voor Informatique PC systemen.

intel inside CORE i7

NVIDIA GEFORCE

GLAN

USB

Informatique inGamer Level:30

- Intel Core i7-4770K 3.40 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 770 2GB
- 16GB DDR3 Geheugen
- 1TB Harddisk • 250GB SSD
- DVD±RW Dual Layer brander
- USB 3.0 • Gigabit LAN
- HDMI • eSATA
- Windows 8
- 36 maanden garantie
- www.informatique.nl/PC

~~1799,-~~

1649,-

Prijs excl. monitor

INCL. GRID2, BORDERLANDS2, ASSASSIN'S CREED 3!







GIGABYTE Z87-HD3 MOEDERBORD



CORSAIR **69,95**

M65 Gaming Mouse

De ultieme aluminium unibody FPS muis met sniper-knop voor extra precisie. Leverbaar in 3 vette kleuren.
www.informatique.nl/CorsairM65



CORSAIR **129,95**

K70 Gaming Keyboard

Mechanisch toetsenbord met rode verlichting. Onverwoestbaar en alleen voor échte pro's.
www.informatique.nl/CorsairK70



CORSAIR **79,95**

Vengeance 1500

Beleef je game intenser dan ooit dankzij ingebouwde USB 5.1 surround versterker. Inclusief microfoon.
www.informatique.nl/556790

Alle genoemde prijzen zijn in Euro's, inclusief BTW, onder voorbehoud en kunnen wijzigen als gevolg van marktontwikkeling of dollarkoers. Afbeeldingen dienen ter illustratie en kunnen afwijken van werkelijke producten.

INFORMATIQUE

méér dan alleen computers

Braillestraat 20
2652 XV Berkel en Rodenrijs
Tel: 010 - 51 91 666
verkoop@informatique.nl



facebook.com/informatiqueNL
twitter.com/informatiqueNL
facebook.com/GIGABYTE.Benelux

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Hoe kregen we vroeger onze review exemplaren opgestuurd?**
- A) Als Roms op een printplaatje
- B) Verstopt in een slagroomtaart
- C) Opgestuurd? Ed haalde ze op een bakfiets met houten banden!

2 **Hoe werden in de begintijd van de PU de games verdeeld?**
- A) Degene die het best kon stilzitten met z'n armen over elkaar mocht de game doen
- B) Wie het hardst 'ikke' schreeuwde, kreeg 'm
- C) Hij ging naar de winnaar van een driekamp met de vaste onderdelen: verpissen, spuugmikken en figuurschijten

3 **Wat zou het volgende vervoermiddel van Ed wel eens kunnen zijn?**
- A) Een scootmobiel
- B) Een rolstoel
- C) Een Aston Martin Vantage V8

4 **Waarom was Jeroen zo blij met z'n Sony goodiebag?**
- A) Er zaten twee Vip-kaartjes in voor een optreden van paaldanseres Flamoes Joy
- B) Er was 'm wijsgemaakt dat er een exemplaar van HALO voor de PlayStation in zat
- C) De plastic tas voorkwam dat hij een Londense taxi onderkotste

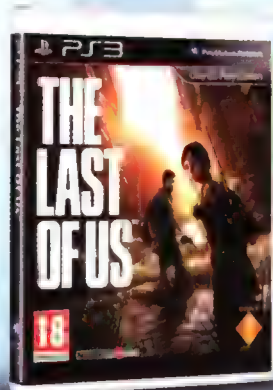
5 **In welke Powerstrip werd de geschiedenis van de PU op de hak genomen?**
- A) Stamppot & PUree
- B) PUrassic Park
- C) PUbertijd

6 **Waarover brak de shitstorm uit tijdens een launchparty van God of War in Griekenland?**
- A) Onthoofde geiten en topless dames
- B) Gecastreerde dwergen en zwangere hoeren
- C) Geplette pony's en bedorven feta

DIT kun jij winnen!

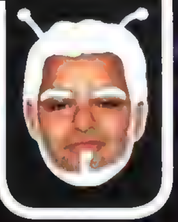
Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?





DAN MAAK JE KANS OP EEN
THE LAST OF US STATUE + DE GAME!



20 JAAR POWER UNLIMITED

PU in de komende 20 jaar

20 opmerkelijke gebeurtenissen

Bij een 20-jarig bestaan is het natuurlijk logisch om vooral terug te blikken, maar Samuel jatte de Glazen Bol van Jan en weet al wat er de komende 20 jaar bij de PU gaat gebeuren...

2014
Tot ieders verbazing lopen de verkoopcijfers van de PS4, Xbox One en Wii U behoorlijk gelijk met elkaar op. De nieuwe console wars verdeelt de redactie enorm.

2015
The Oculus Rift floreert door het succes van de vele seksgames die ervoor uitkomen. Lezers zijn (niet geheel) verrast dat ze allemaal door Ed worden gereviewed.

2016
De E3 is niet meer. Ward gaat toch naar Los Angeles, enkel om naar stripbars te gaan en zich klem te zuipen voor een nostalgische fotoreportage.

2017
Samuel redt z'n leven door zich te verslapen voor een vlucht naar Japan die kort daarna neerstort wegens noodweer.

2018
Assassin's Creed 7: Jurassic Killings krijgt van Jan slechts een 5. Het hele Nederlandse journalistieke landschap is hierdoor in rep en roer.



2019
JJ wordt een bekende internet-meme nadat hij tijdens de perstrip voor de achtste Forza-game per ongeluk een gloednieuwe McLaren Mercedes in de prak rijdt.

2020
Nintendo besluit om alleen nog maar handheld-consoles te gaan maken. Niet lang na deze aankondiging verkoopt Jurjen z'n televisie.

2021
Half-Life 3 wordt officieel aangekondigd. Jan is een van de eerste journalisten ter wereld die de game mag spelen. Eenmaal terug in Nederland valt hij in een maandenlange depressie. "Hoe kan dit ooit nog worden overtroffen?", kunnen wij slechts opmaken uit z'n verder onverstaanbare gemompel.

2022
Nintendo's nieuwste handheld, de Portable Entertainment System (de PES), verschijnt op de markt. Ironisch genoeg komt er geen Pro Evolution Soccer voor uit. Maarten vindt dat een gemiste kans.

2023
De PU bestaat dertig jaar! De gehele redactie viert dit heugelijke feit dusdanig hard, dat het gros van de schrijvers moet worden opgenomen vanwege alcoholvergiftiging. Hierdoor verschijnt er dat jaar geen septembernummer.

2024
Wouter wordt geheel onverwachts papa van een tweeling. Hij noemt z'n twee zonen Bruce en Tony, naar zijn twee favoriete fictieve miljardairs.

2025
De PU richt een eigen politieke partij op om voor de rechten van gamers op te komen. De POK (Partij van de Ongelimiteerde Kracht) behaalt een verrassende 21 zetels in de Tweede Kamer.

2026
Florian verliest z'n rechterhand tijdens een tragisch BBQ-ongeluk. Hij schrijft zich echter in als proefkonijn voor een experimentele bionische hand, die vervolgens zo goed blijkt te werken dat hij pro-gamer wordt.

2027
Tjeerd wint een loterij en verlaat de redactie om in Spanje te gaan wonen als een god. Na drie maanden komt hij echter weer terug omdat het leven zonder PU geen zin blijkt te hebben.

2028
PU krijgt een nieuwe stagiaire genaamd Stefanie. Het blijkt een immens lekker wijf te zijn dat binnen enkele dagen populairder wordt dan alle redacteuren bij elkaar.

2029
De POK wordt de grootste politieke partij van Nederland. Maarten wordt minister-president en besluit te stoppen als hoofdredacteur om zich volledig op z'n nieuwe taak te focussen.

2030
Graddus schrijft een artikel over waarom SEGA een derde Shenmue moet maken en wint daar een belangrijke, journalistieke prijs voor.

2031
Maarten wordt gedwongen om af te treden als minister-president, omdat hij na de release van FIFA '32 teveel verantwoordelijkheden links laat liggen.

2032
Samuel verlaat de redactie. Meer dan twintig jaar lang grapjes moeten aanhoren over z'n geringe lengte wordt hem ineens te veel.

2033
De PU viert zijn 40-jarig bestaan met een ultradik jubileumnummer. Ed zit op de redactie in z'n rollator en met incontinentieluier om nog steeds te grinniken bij het maken van z'n eigen bijschriften.

20 JAAR POWER UNLIMITED

PU 237 LIGT OP 20 AUGUSTUS IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAN WE NAAR EEN GEEK PARTY LIKE NO PARTY, WAAR DE GROND VAN 'SCHUDT'.
- EINDELIJK! OLIMAR EN Z'N VROLIJKE, PLANTAARDIGE KORNUITEN MAKEN HUN LANGVERWACHTE COMEBACK!
- REVIEWT JAN DE GAME VAN Z'N FAVORIETE BEDRIJF: DE KONINKLIJKE LUCHTVAART MAATSCHAPPIJ.
- GAAT SAMUEL MOORDENAARS DODEN.
- EN BAM! WEER EEN AFLEVERING VAN PURETRO! ALS JE DENKT DAT JE HET ONDERWERP VAN VOLGENDE MAAND KUNT RADEN, TWEET HET DAN ONDER #PURETRO, EN HEB JE HET GOED, DAN DOEN WE EEN PITTIG BOD OP JE GLAZEN BOL!
- GAAN WE DE BETEKENIS VAN HET BEGRIP 'OVER THE TOP' HERDEFINIËREN DANKZIJ SAINTS ROW IV.
- BRENGEN WE EEN BEZOEKJE AAN EEN NIET ZO HEEL OUDE, MAAR WEL HEEL ERG BEKENDE, DIE NAAR 'THE OTHER SIDE' VERTROKKEN IS. EN ZIJN NAAM IS NIET ANAKIN SKYWALKER...

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

20 JAAR PU

IN GETALLEN

De afgelopen 20 jaar hebben we op tientallen verschillende spelcomputers ruim 4000 verschillende games gespeeld (goed voor minimaal 10.000 preview- en reviewschijfjes).
Hiermee vulden we dik 14.000 pagina's. Op zeker 3000 van die pagina's is het woord 'kut' of 'schijt' te vinden. Zeker 80% van die teksten werden te laat ingeleverd, wat Ed noopte om meer dan 6000 boze telefoontjes (gemiddeld 6 keer per week) te plegen. Bij meer dan 50% van die telefoontjes werd (expres) niet opgenomen. En toch stond de PU 236 keer helemaal vol...







20 JAAR PU

DE LEFT-OVERS

Ed had nog wat pics in z'n Ouden Doosch gevonden waar ie bijschriftsgewijs niet zoveel mee kon; je vindt ze verspreid over deze pagina's.





20 JAAR PU

UITSPRAKEN VAN PU-REDACTEUREN

Jurjen tegen Amerikaanse pr-dame: "I work for the Pee You."

Ben de Dood (een van de eerste PU-redacteuren) bij elk Nederlands pers-event: "Hallo, ik ben De Dood."

JJ: "Die Zelda, dat vind ik maar een neppe gast met z'n groene maillot."

Jan tijdens vrijwel al z'n perstrips: "Iemand toevallig ergens mijn portemonnee gezien?"

Wouter tijdens vrijwel al z'n perstrips: "Ik zou toch zweren dat ik m'n paspoort in m'n jaszak had gestopt."

Ed bij de Amerikaanse douane, net opgepakt wegens het invoeren van een banaan: "Houdt jullie snuffelhond misschien van chiquitas?"

Maarten bij het zien van een willekeurige chick: "Zou je die zetten?"

Alle redacteuren: "Mijn tekst is bijna af."



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

20 JAAR PU

DE SCHADE

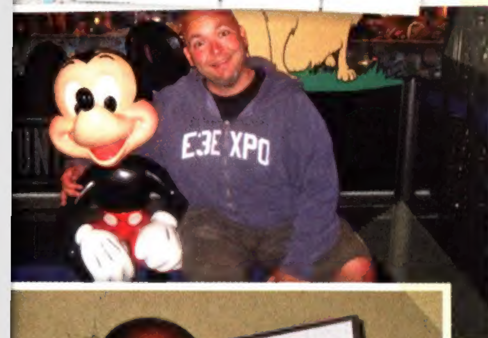
In twintig jaar games testen en erover schrijven, is er heel wat gesneuveld. En dan hebben we het niet over ego's of heilige huisjes, maar over pure materiële schade...

* JJ zit nu vijftien jaar bij de PU en gooit elk jaar wel een controller of drie kapot. Reken maar uit wat die lastig te beteugelen oerdrift hem heeft gekost.
* Ed kluift graag op pennen. Hij is ook enige die de pen nog gebruikt in dit digitale tijdperk, bijvoorbeeld om correcties op geprinte pagina's aan te geven. Een goede BIC (preferred food voor Ed) kluif je in een maand weg. Er zijn dus meer dan tweehonderd complete pennen in Ed's maag verdwenen.
* Hoeveel debugs (testconsoles) we hebben versleten, weten we niet meer. Minimaal twee per jaar. JJ zweert hier niks mee te maken te hebben.
* Allemaal hebben we een Xbox 360 staan, en bij iedereen is hij minstens een keer op rood gegaan.
* Tientallen PC's. Techniek gaat hard en bèta's en preview-disks laten vaak een hoop troep achter op een PC. Plus dat JJ één laptop en drie beeldschermen kapot sloeg.
* Hoewel bijna alle PU-redacteuren aan sport doen, gaat het bij hen vaak mis op 't moment dat ze die sport in wedstrijdvorm bedrijven. Zo scheurde Maarten bij voetbal alles onder de schaamstreek, hadden Ed en Niels meerdere tennisblessures, liep JJ een whiplash op bij karten, scheurde Skate een knieband toen hij een wasmachine wilde optillen (voorbereiding Sterkste Man competitie?). Alleen Jurjen en Wouter zijn echte gamers; die worden al fysiek onpasselijk als ze alleen maar aan sport dénken.











20 JAAR PU

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN 20 JAAR MEE BEZIG?

- 12% Minimaal een kwart van ons leven achter een spelcomputer zitten. En een kwart achter een gewone computer om tekstjes te tikken.
- 9% Al vanaf het eerste nummer roepen dat games er fokking realistisch uitzien. Pixels zijn cool!
- 7% Een hoeveelheid vijanden ter grootte van het inwonersaantal van een gemiddeld Europees land virtueel over de kling jagen.
- 11% Heel veel frustratie opbouwen door het spelen van rukgames. Waarom denk je dat zoveel redacteuren zo vroeg kaal zijn geworden?
- 10% Op z'n minst één compleet bos naar de knoppen helpen met die miljoenen pagina's die we in de loop der jaren hebben laten bedrukken.
- 18% Meer onvoldoendes dan Gold Awards uitdelen, wat dan wel weer mooi in lijn is met de schoolrapporten van de gemiddelde PU-redacteur.
- 13% Meer dan tienduizend characters ingame aanmaken. Verreweg de meeste daarvan hadden het mannelijk geslacht.
- 6% In totaal tientallen keren de wereld rond vliegen. Waarmee we dus op z'n minst nóg een bos naar de kloten hebben geholpen.
- 14% X en A zo'n beetje in onze duimen graveren. Wat aparte taferelen bij de vingerafdruk-check op de Amerikaanse vliegvelden oplevert.

20 JAAR PU

LEKKERE E3 BABES

GEWOON OMDAT HET KAN!











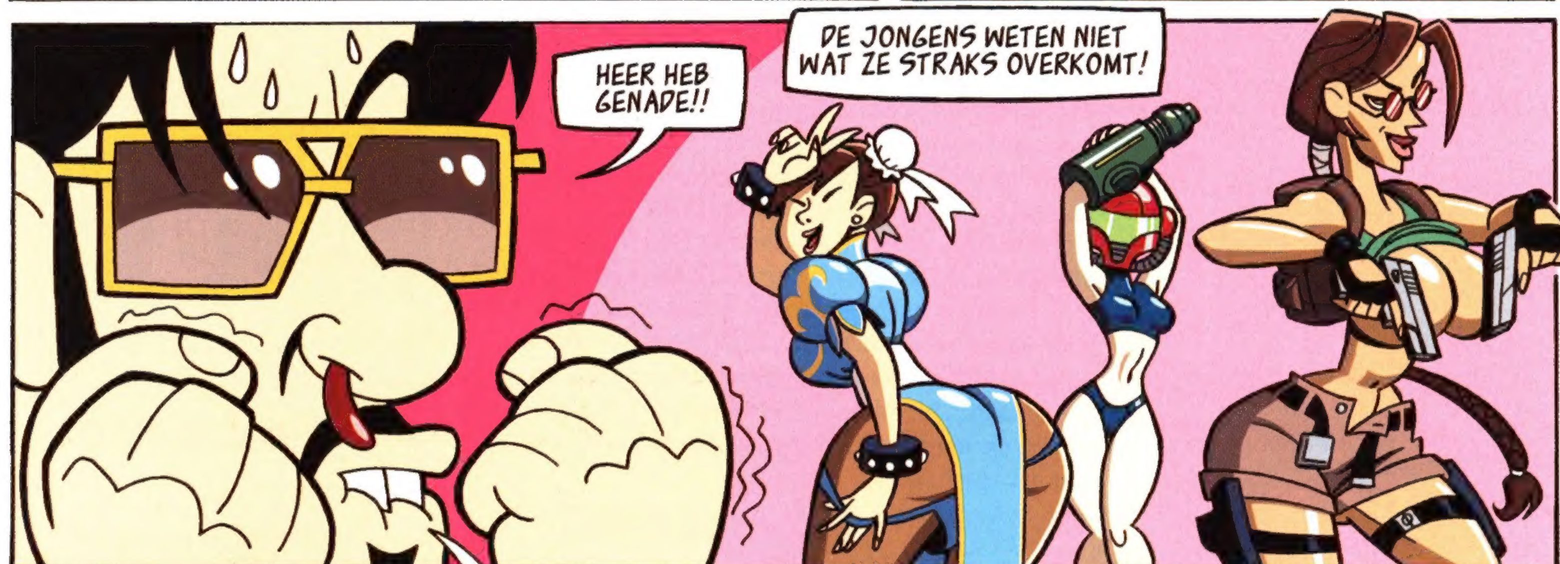


FRAMEDROP

JORDI PETERS







HALLO, SHARMAINE? IK BEDOELDE DUS ***GAME*** FIGUREN.

GAME MET ***'MMM'***.

OOOOOOOWW!!

NEE, SORRY, DIE HEBBEN WE NIET.

GAMECUBE • PLAYSTATION(2) • DREAMCAST • XBOX • N64 • SNES • NES • GAMEBOY • PSP • W